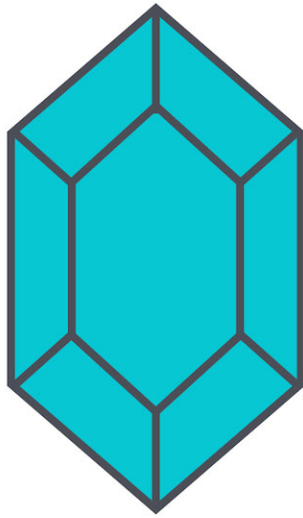
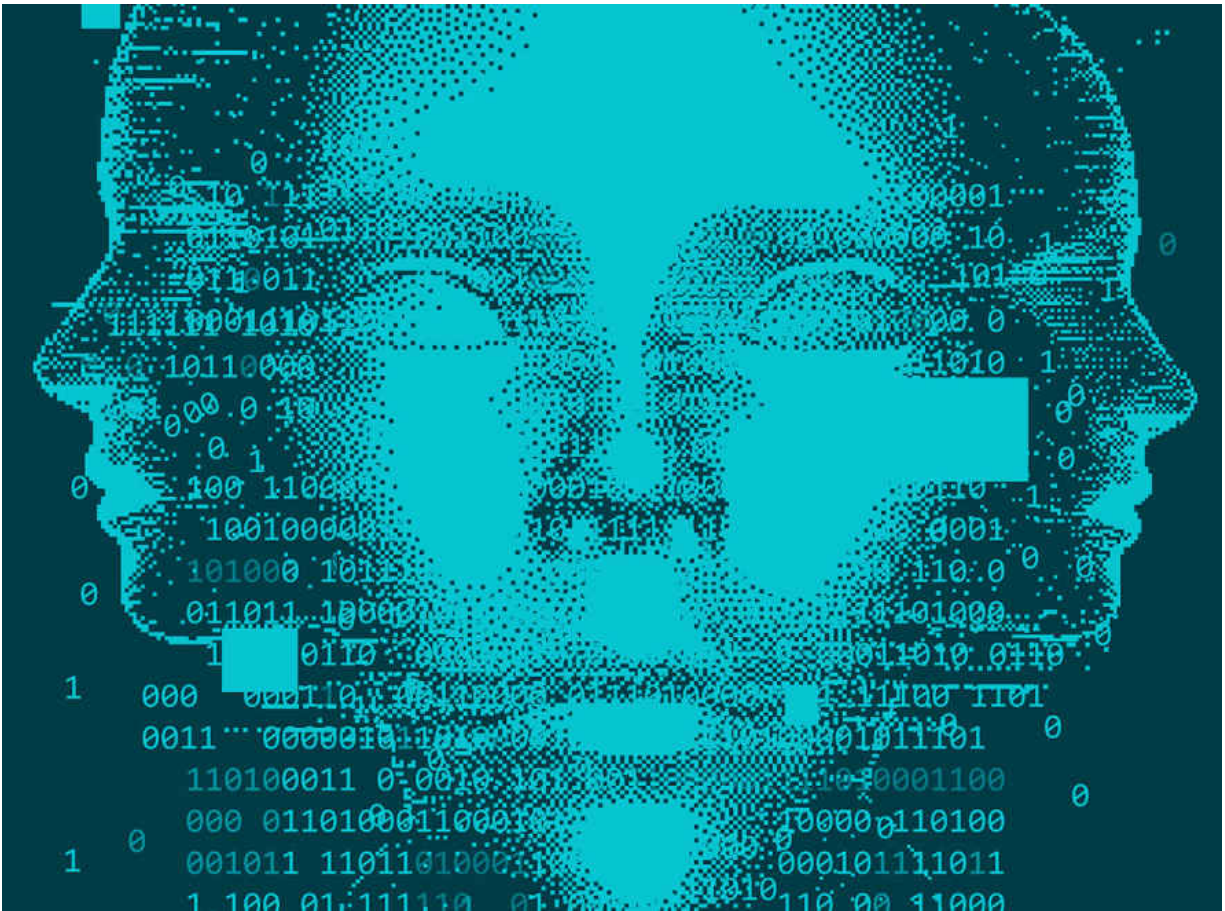


JOE GARDNER
NÚMERO
DOIS
ERNEST
CHINE









**ERNEST
CLINE**

JOGADOR NÚMERO DOIS

TRADUÇÃO DE
**Giu Alonso e
Flora Pinheiro**



Copyright © 2020 by Dark All Day, Inc.

TÍTULO ORIGINAL

Ready Player Two

PREPARAÇÃO

Ilana Goldfeld

Júlia Ribeiro

REVISÃO

Carolina Vaz

ARTE DE CAPA

Christopher Brand

PROJETO GRÁFICO E ADAPTAÇÃO DE CAPA

Anderson Junqueira

ASSISTENTE DE DESIGN

Tebhata Spekman

IMAGENS DE MIOLO

local_doctor / Shutterstock ([faces e código binário](#)); vs148 / Shutterstock ([linhas](#)); yosart / Shutterstock ([óculos de realidade virtual](#)); magiczone / Shutterstock ([cidade cyberpunk](#)); GrandeDuc / Shutterstock ([usuário de realidade virtual](#))

REVISÃO DE E-BOOK

Juliana Pitanga

GERAÇÃO DE E-BOOK

Joana De Conti

E-ISBN

978-65-5560-161-9

Edição digital: 2021

1ª edição

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA INTRÍNSECA LTDA.

Rua Marquês de São Vicente, 99, 3º andar

22451-041 — Gávea

Rio de Janeiro — RJ

Tel./Fax: (21) 3206-7400

www.intrinseca.com.br

 intrinseca.com.br

 [@intrinseca](https://twitter.com/intrinseca)

 [editoraintrinseca](https://www.facebook.com/editoraintrinseca)

 [@intrinseca](https://www.instagram.com/intrinseca)

 [intrinsecaeditora](https://www.youtube.com/intrinsecaeditora)

SUMÁRIO

[Avançar para o início do texto]

Folha de rosto

Créditos

Mídias sociais

Sumário

Dedicatória

Cinemática

Capítulo 0

FASE 4

Capítulo 1

Capítulo 2

Capítulo 3

Capítulo 4

Capítulo 5

Capítulo 6

Capítulo 7

Capítulo 8

Capítulo 9

FASE 5

Capítulo 10

Capítulo 11

Capítulo 12

Capítulo 13

Capítulo 14

Capítulo 15

Capítulo 16

Capítulo 17

Capítulo 18

Capítulo 19

Capítulo 20

Capítulo 21

Capítulo 22

Capítulo 23

Capítulo 24

Capítulo 25

Capítulo 26

FASE 6

Capítulo 27

Capítulo 28

Capítulo 29

Capítulo 30

Continúa?

[Agradecimentos](#)

[Sobre o autor](#)

[Leia também](#)



*Para Maureen O'Keefe Cline e sua xará Maureen O'Keefe
Aptowicz*



Depois de ganhar o concurso de Halliday, fiquei off-line por nove dias seguidos, um recorde pessoal.

Quando enfim loguei no OASIS de novo, eu me vi sentado em meu novo escritório no último andar do arranha-céu da GSS no centro de Columbus, em Ohio, me preparando para começar a trabalhar como um dos novos proprietários da empresa. Os outros três ainda estavam espalhados pelo mundo: Shoto voltara para o Japão para assumir a filial de Hokkaido da GSS. Aech estava de férias no Senegal, um país que ela sempre sonhou em visitar porque seus ancestrais tinham vindo de lá. E Samantha fora até Vancouver buscar suas coisas e se despedir da avó, Evelyn. Ela só voltaria para Columbus dali a quatro dias, o que parecia uma eternidade. Eu precisava me distrair até o nosso reencontro, então decidi me logar no OASIS e experimentar mais algumas das habilidades de superusuário que meu avatar agora possuía.

Subi em meu novíssimo equipamento de imersão no OASIS topo de linha, um Habashaw OIR-9400, coloquei o visor e as luvas hápticas e fiz o login. Meu avatar reapareceu no ponto onde eu havia deslogado da última vez, no planeta Chthonia, do lado de fora dos portões do Castelo Anorak. Como eu já esperava, havia milhares de outros avatares reunidos lá, todos esperando pacientemente a minha reaparição. Segundo as manchetes do feed de notícias, alguns tinham passado a semana inteira acampados lá, desde que eu os ressuscitei após nossa batalha épica contra os Seis.

Em meu primeiro ato oficial como um dos novos proprietários da GSS, apenas algumas horas depois do fim da luta, autorizei nossos administradores a restaurarem todos os itens, créditos e níveis de poder que aqueles usuários heroicos haviam perdido, além de seus avatares. Achei que era o mínimo que podíamos fazer para retribuir sua ajuda, e Samantha, Aech e Shoto concordaram. Foi a primeira decisão na qual votamos como novos coproprietários da empresa.

Assim que os avatares nas proximidades me notaram, começaram a correr em minha direção, vindos de todos os lados ao mesmo tempo. Para evitar ser engolido pela multidão, me teletransportei para dentro do castelo, para a biblioteca de Anorak. Era um cômodo na torre mais alta onde só eu poderia entrar, graças ao Manto de Anorak que usava agora. A vestimenta de um preto de obsidiana conferia a meu avatar os poderes quase divinos que o avatar de Halliday um dia havia possuído.

Olhei em volta para a biblioteca bagunçada. Fora bem aqui, havia pouco mais de uma semana, que Anorak me declarara o vencedor do concurso de Halliday e mudara minha vida para sempre.

Meu olhar recaiu sobre a pintura de um dragão preto pendurada na parede. Abaixo dela havia um pedestal de cristal ornamentado, sobre o

qual estava um cálice incrustado de joias. E embalado dentro do cálice jazia o objeto que passei tantos anos procurando: o *Easter egg* de prata de Halliday.

Eu me aproximei para admirá-lo e foi então que percebi algo estranho: algo escrito na superfície do ovo, imaculada a não ser por aquela inscrição. Uma que com certeza não estava lá quando eu o vi pela última vez nove dias antes.

Nenhum outro avatar podia entrar naquele cômodo. Ninguém poderia ter mexido no ovo. Portanto, só havia uma maneira de a inscrição ter aparecido. O próprio Halliday devia tê-la programado para isso. Talvez tivesse aparecido logo depois que Anorak me deu seu Manto, e eu estava distraído demais para notar.

Abaixei-me para a ler: GSS — 13º Andar — Cofre Nº 42-8675309.

Com a minha pulsação de repente martelando nos ouvidos, na mesma hora desloguei do OASIS e deixei o equipamento de lado. Saí correndo do meu novo escritório, disparei pelo corredor e entrei no primeiro elevador que chegou ao andar. A meia dúzia de funcionários da GSS dentro dele evitou fazer contato visual comigo. Eu imaginava o que estavam pensando: *Aqui está o novo chefe, tão estranho quanto o antigo.*

Eu os cumprimentei com um educado aceno de cabeça e apertei o botão "13". De acordo com o diretório interativo do prédio em meu telefone, o décimo terceiro andar era onde ficava o arquivo da GSS. Claro que Halliday o havia colocado lá. Em um de seus programas de TV favoritos, *Max Headroom*, o laboratório secreto de pesquisa e desenvolvimento da Network 23 ficava no décimo terceiro andar. E 13º Andar também era o título de um filme de ficção científica antigo sobre

realidade virtual, lançado em 1999, bem na sequência de *Matrix* e *eXistenZ*.

Quando saí do elevador, os guardas armados na estação de segurança se endireitaram. Como mera formalidade, um deles escaneou minha retina para confirmar minha identidade, depois me acompanhou pelo posto de segurança e pelas portas blindadas até um labirinto de corredores bem iluminados. Depois de um tempo, chegamos a uma sala ampla, as paredes repletas de portas numeradas, como escaninhos maiores, cada uma com um número estampado na frente.

Agradei ao guarda e o dispensei, conforme eu examinava as portas. Lá estava: número 42. Outra piada de Halliday. De acordo com um de seus livros favoritos, *O Guia do Mochileiro das Galáxias*, o número 42 era a "Resposta para a vida, o universo e tudo mais".

Fiquei ali parado por alguns segundos, lembrando a mim mesmo de respirar. Então, digitei no painel ao lado da porta do cofre a senha de sete dígitos inscrita no ovo: 8-6-7-5-3-0-9, uma senha que nenhum covo que se preze teria dificuldade em lembrar. *Jenny, I've got your number. I need to make you mine...* Como na música.

A fechadura se destravou com um ruído e a porta se abriu, revelando o interior do cofre em forma de cubo... e um ovo grande de prata lá dentro. Parecia idêntico ao ovo virtual na biblioteca de Anorak, exceto que este não tinha nada inscrito na superfície.

Sequei as palmas das mãos suadas nas coxas (não queria deixá-lo cair) e peguei o ovo, então apoiei-o na mesa de aço no centro da sala. O fundo dele era mais pesado, então ele balançou um pouco antes de ficar parado por completo. Como um Weeble, um João Bobo. (*Weebles balançam, mas não caem.*) Quando me inclinei para examinar o ovo

mais de perto, notei um pequeno scanner oval de impressões digitais perto da parte de cima, junto à superfície curva. Quando pressionei o polegar no sensor, o ovo se partiu ao meio e se abriu.

Lá dentro, repousando no veludo azul, havia uma espécie de headset.

Eu o levantei e o virei. O dispositivo tinha um fio dorsal segmentado que parecia projetado para ir da testa do usuário até a nuca, com uma fileira de dez elos de metal em formato de C presos a ele. Cada elo era composto de segmentos articulados e retráteis, e cada um tinha uma fileira de almofadas redondas com sensores na parte de baixo. Isso tornava os sensores ajustáveis e permitia que qualquer pessoa pudesse usá-lo. Um longo cabo de fibra óptica saía da base do headset com um plugue padrão do OASIS na extremidade.

Antes meu coração estava martelando, mas agora quase parou. Isso tinha que ser algum periférico para o OASIS, algo diferente de todos os que eu já tinha visto, e muito, muito mais avançado.

Um bip eletrônico curto foi emitido pelo ovo e olhei na direção dele. Um brilho vermelho varreu meu olho quando um minúsculo scanner de retina conferiu minha identidade uma segunda vez. Em seguida, uma pequena tela embutida na tampa aberta do ovo foi ligada e o logotipo da GSS apareceu por alguns segundos antes de ser substituído pelo rosto envelhecido de James Donovan Halliday. A julgar pela idade avançada e fisionomia abatida, ele gravara o vídeo pouco antes de morrer. Porém, apesar da condição debilitada, ele não havia usado seu avatar do OASIS para gravar a mensagem, como fizera com *O convite de Anorak*. Por algum motivo, ele escolheu aparecer em carne e osso, sob a luz brutal e implacável da realidade.

— O dispositivo que você agora tem em mãos é uma Interface Neural OASIS, ou INO. — Ele pronunciou a sigla como I-Ene-O. — É a

primeira interface cérebro-computador não invasiva e funcional do mundo. Ela permite que um usuário do OASIS use seus sentidos de visão, audição, olfato, paladar e tato no ambiente virtual de seu avatar, por meio de sinais transmitidos direto para o córtex cerebral. O conjunto de sensores do headset também monitora e interpreta a atividade cerebral do usuário, permitindo que ele controle o avatar do OASIS como faz com o corpo físico, usando apenas o pensamento.

— Impossível. — Eu me ouvi sussurrar.

— Isso não é tudo — disse Halliday, como se tivesse me ouvido. — O headset INO também pode ser utilizado para gravar as experiências do usuário no mundo real. Todas as informações sensoriais recebidas pelo cérebro são digitalizadas e armazenadas em um arquivo .ino (ponto i-ene-o) em uma unidade de dados externa acoplada ao headset. Depois que o arquivo é carregado para o OASIS, a experiência pode ser reproduzida e vivenciada mais uma vez pela pessoa que a gravou ou por qualquer outro usuário INO com quem ela escolher compartilhar o arquivo.

Halliday conseguiu esboçar um leve sorriso antes de continuar:

— Em outras palavras, a INO permite que você reviva momentos da vida de outras pessoas. Possibilita ver o mundo através dos olhos delas, ouvi-lo com seus ouvidos, cheirá-lo com seu nariz, prová-lo com sua língua e senti-lo com a sua pele. — Halliday assentiu para a câmera. — A INO é a ferramenta de comunicação mais poderosa que os humanos já inventaram. E acho provável que também seja a última que precisaremos inventar.

Ele deu uma batidinha no meio da testa.

— Agora podemos nos conectar direto na massa cinzenta.

Eu ouvi suas palavras, mas não consegui processá-las. Halliday estava falando sério? Ou será que ele estava delirando quando gravou aquele vídeo, perdendo a noção da realidade ao entrar nos estágios finais de sua doença? A tecnologia que ele descrevia ainda era coisa de ficção científica. É verdade que milhões de pessoas com deficiência recorriam a interfaces cérebro-computador todos os dias para ver, ouvir ou mover membros paralisados. Mas aqueles milagres da medicina só eram possíveis ao se fazer um orifício no crânio do paciente e inserir implantes e eletrodos direto no cérebro.

O conceito de um headset de interface cérebro-computador que permitisse gravar, reproduzir e simular toda a experiência sensorial de um ser humano aparecia em muitos dos romances de ficção científica, programas de TV e filmes preferidos de Halliday. Havia os simstims, a tecnologia fictícia de Estimulação Simulada que William Gibson imaginara em *Neuromancer*. E uma tecnologia semelhante, para gravar experiências, também foi apresentada em *Projeto Brainstorm* e *Estranhos Prazeres*, dois dos filmes favoritos de Halliday...

Se a INO era capaz de tudo que Halliday alegava, então ele mais uma vez fizera o impossível. Através de pura vontade e inteligência, ele havia transformado novamente a ficção científica em fato científico, sem se preocupar muito com as consequências a longo prazo.

Também fiquei pensando no nome escolhido por Halliday para sua invenção. Eu tinha visto anime suficiente na vida para saber que *oni*, INO ao contrário, era uma palavra japonesa para descrever um demônio das profundezas do inferno com chifres gigantes.

— O software e a documentação da INO já foram enviados por e-mail para sua conta do OASIS privada — continuou Halliday. — Além

dos diagramas completos do headset e dos arquivos para a impressora 3-D necessários para fabricar mais unidades.

Halliday fez uma pausa e olhou para a câmera antes de continuar:

— Depois de testar a INO, acho que você vai perceber, assim como eu percebi, que essa invenção tem o poder de mudar de forma drástica a natureza da existência humana. Acho que pode ajudar a humanidade. Mas também pode piorar ainda mais as coisas. Tudo vai depender do momento, eu acho. É por isso que estou confiando o destino da INO a você, meu herdeiro. É você que deve decidir quando, ou se, o mundo está pronto para essa tecnologia.

Seu corpo frágil tremeu com um acesso de tosse. Então ele respirou fundo e disse:

— Leve o tempo que precisar para decidir. E não deixe ninguém apressar você. Depois que a caixa de Pandora é aberta, não há como fechá-la. Então... decida com sabedoria.

Ele deu um pequeno aceno de despedida para a câmera.

Em seguida, a gravação terminou e uma mensagem dizendo `VÍDEO DELETADO` apareceu no monitor um pouco antes de ele se desligar.

Fiquei muito tempo sentado ali. Será que era uma pegadinha póstuma? Porque a outra opção não parecia fazer sentido. Se a INO pudesse de fato fazer tudo o que ele disse que podia, então seria a ferramenta de comunicação mais poderosa já inventada. Por que ele a teria mantido em segredo? Por que não patentear e liberar para o mundo?

Eu olhei de volta para o headset em minhas mãos. Ele tinha passado os últimos oito anos trancado nesse cofre, esperando pacientemente que eu o encontrasse. E agora que eu o tinha, só havia uma coisa a fazer.

Devolvi o headset ao ovo, depois me virei e o tirei do andar do arquivo, planejando voltar para o elevador em um ritmo calmo e cheio de dignidade. Mas meu autocontrole evaporou em poucos segundos e logo comecei a correr o mais rápido que minhas pernas permitiam.

Os funcionários que encontrei enquanto voltava a toda velocidade para o último andar foram brindados com a visão de seu chefe de olhos arregalados disparando pelos corredores sagrados da Gregarious Simulation Systems agarrado a um ovo de prata gigante.



Quando voltei ao meu escritório, tranquei a porta, baixei as persianas e me sentei diante do computador para ler a documentação da INO que Halliday havia me enviado por e-mail.

Fiquei grato por Samantha não estar presente. Eu não queria dar a ela a chance de me convencer a não testar a INO. Porque eu tinha medo de que ela fosse tentar, e caso ela tentasse, teria conseguido. (Eu descobri que quando você está perdidamente apaixonado por alguém, essa pessoa pode convencê-lo a fazer quase qualquer coisa.)

Não havia como deixar passar uma oportunidade tão histórica. Seria como não aceitar o convite para ser a primeira pessoa a andar na Lua. Além disso, eu não achava que a INO fosse uma tecnologia perigosa. Se usar o headset trouxesse algum risco à saúde, Halliday teria me avisado. Afinal, eu tinha acabado de ganhar o concurso para me tornar seu único herdeiro. Ele não ia querer que algo de ruim acontecesse comigo.

Isso é o que eu repetia para mim mesmo enquanto conectava o headset INO ao meu console OASIS e o botava na cabeça com todo o

cuidado. Os elos se retraíram de modo automático, pressionando a matriz de sensores e transmissores acoplados contra o meu crânio. Em seguida, as travas de metal se apertaram, e o dispositivo, parecido com uma aranha, prendeu-se à minha cabeça de maneira que os transmissores não podiam se mover ou ser removidos enquanto o dispositivo se comunicava com o meu cérebro. Segundo a documentação da INO, a remoção forçada do headset poderia causar danos graves ao cérebro do usuário e/ou deixá-lo em coma permanente. Portanto, as travas de segurança reforçadas com titânio garantiriam que isso não acontecesse. Achei aquele pequeno detalhe reconfortante em vez de perturbador. Andar de carro também era perigoso se a pessoa não usasse cinto de segurança...

A documentação da INO também declarava que uma queda de energia repentina poderia causar danos ao cérebro do usuário. Por isso, o headset tinha uma bateria interna reserva que poderia alimentar o dispositivo por tempo suficiente para o usuário deslogar em modo de emergência e despertar de maneira segura do sono artificialmente induzido em que era colocado enquanto o headset estava em funcionamento.

Assim, eu não tinha motivo para me preocupar. Motivo algum. Só estava com uma aranha gigante de metal presa no meu crânio e prestes a se comunicar com meu cérebro.

Deitei no sofá de veludo azul no canto do escritório e tomei o cuidado de me acomodar em uma posição confortável, seguindo as instruções. Aí respirei fundo e liguei o aparelho.

Senti um leve formigamento no couro cabeludo. Depois de ler a documentação da INO, eu sabia que o headset estava escaneando meu cérebro para mapear sua topografia única. Essa varredura seria salva

em minha conta como referência para verificar minha identidade no futuro, substituindo a varredura de retina. Uma voz feminina artificial pediu minha frase-passe. Eu a recitei devagar, tomando o cuidado de pronunciar bem as palavras: *Everybody wants to rule the world.*

Todo mundo quer dominar o mundo.

Assim que a frase-passe foi verificada, um minúsculo projetor de realidade aumentada se abriu na parte da frente do headset, bem na frente do meu olho esquerdo, como um monóculo. Alguns parágrafos de texto surgiram, flutuando no ar, no centro do campo de visão:

Atenção! Por motivos de segurança, o headset de Interface Neural OASIS só pode ser usado por no máximo doze horas consecutivas. Quando o limite for atingido, você será desconectado de sua conta de modo automático e não poderá usar o headset INO até que tenham transcorrido doze horas de inatividade. Durante o período de inatividade obrigatório, você ainda pode acessar o OASIS usando o hardware de imersão convencional. Adulterar ou desativar os mecanismos de segurança integrados do headset INO para exceder as restrições de uso diário pode causar Síndrome de Sobrecarga Sináptica e danos permanentes ao tecido neural. A Gregarious Simulation Systems não será responsabilizada por quaisquer malefícios causados pelo uso indevido da Interface Neural OASIS.

Eu tinha visto o mesmo aviso de segurança na documentação do headset, mas fiquei surpreso ao notar que Halliday o incluía na sequência de login. Parecia que ele já havia cuidado de todos os preparativos necessários para o lançamento da INO oito anos antes. Mas ele abandonara aquela ideia. Em vez disso, levou o segredo da

existência da INO para o tumulto. E agora eu havia herdado aquele segredo.

Reli o aviso algumas vezes, criando coragem. A parte sobre dano cerebral permanente era perturbadora, mas não era como se eu fosse uma cobaia. De acordo com a documentação da INO, a GSS já tinha conduzido uma série de testes independentes sobre os efeitos do uso do headset INO em humanos havia mais de uma década. Todos os resultados mostraram que era muito seguro, contanto que o usuário não passasse do limite de doze horas diárias. E os recursos de segurança integrados do firmware do headset garantiam isso. Então, lembrei a mim mesmo de novo de que eu não tinha motivo para me preocupar...

Estendi a mão e toquei no botão *Aceito* abaixo do aviso de segurança. O sistema terminou o login e uma mensagem piscou no centro do meu campo de visão:

Verificação de identidade bem-sucedida.

Bem-vindo ao OASIS, Parzival!

Login completo em: 11:07:18 OST – 25.1.2046

Conforme o registro com a data e hora foi desaparecendo, foi substituído por uma mensagem curta, com apenas três palavras: a última coisa que eu veria antes de deixar o mundo real e entrar no virtual.

Mas não eram as três palavras que eu costumava ver. Eu (como qualquer outro usuário INO que viesse depois de mim) fui saudado por uma nova mensagem criada por Halliday para dar as boas-vindas aos visitantes que adotassem sua nova tecnologia:

JOGADOR NÚMERO DOIS

1. Jogador Número Dois

2. Jogador Número Um

3. Jogador Número Três

4. Jogador Número Quatro

5. Jogador Número Cinco

6. Jogador Número Seis

7. Jogador Número Sete

8. Jogador Número Oito

9. Jogador Número Nove

10. Jogador Número Dez

11. Jogador Número Onze

12. Jogador Número Doze

13. Jogador Número Treze

14. Jogador Número Quatorze

15. Jogador Número Quinze

16. Jogador Número Dezesseis

17. Jogador Número Dezessete

18. Jogador Número Dezoito

19. Jogador Número Dezanove

20. Jogador Número Vinte

21. Jogador Número Vinte e Um

22. Jogador Número Vinte e Dois

23. Jogador Número Vinte e Três

24. Jogador Número Vinte e Quatro



Minha visão escureceu por um momento enquanto o headset instruía meu cérebro a fazer meu corpo mergulhar em um estado de sono inofensivo e minha mente consciente permanecia ativa dentro do que era basicamente um sonho lúcido controlado por um computador. Em seguida, o OASIS aos poucos se materializou ao meu redor, e me vi de volta à biblioteca de Anorak, onde havia me deslogado mais cedo.

Tudo tinha a mesma aparência de antes, mas a *sensação* era diferente de tudo que havia experienciado. Eu estava *aqui*, fisicamente dentro do OASIS. Não era mais como se eu estivesse usando um avatar. Agora era como se eu *fosse* o meu avatar. Não havia um visor cobrindo meu rosto, nem a leve dormência e o aperto que você sempre sentia ao usar um traje háptico ou as luvas. Eu nem sequer sentia o headset INO que meu corpo real estava usando. Quando levantei a mão para coçar a cabeça, o dispositivo não estava lá.

Uma leve brisa entrava na biblioteca pela janela aberta, e eu conseguia senti-la na pele, no rosto e nos cabelos. Conseguia sentir

meus pés tocando o chão de pedra, dentro das botas que meu avatar calçava. Percebi que também conseguia sentir o cheiro do ambiente. Inspirei o aroma de mofo dos antigos livros de feitiços que cobriam as paredes, misturado à fumaça das velas acesas.

Toquei uma bancada próxima. Era possível sentir as ranhuras na madeira enquanto eu corria os dedos pela superfície. Então vi uma grande tigela de frutas na mesa, algo que não estava lá antes. Peguei uma maçã e senti seu peso em minha mão, sua maciez rígida contra minha palma. Eu a apertei com as pontas dos dedos e os senti afundar, esmagando um pouco a maçã por baixo da casca.

Fiquei chocado com a réplica perfeita de todos aqueles estímulos sensoriais interligados. Eram sensações sutis e complexas que nunca poderiam ser recriadas ou simuladas por um par de luvas hápticas.

Eu aproximei a maçã dos lábios do meu avatar, que agora eram como os meus, e foi como se a mordesse com os meus próprios dentes. Tinha gosto de *maçã de verdade*. A maçã mais madura, deliciosa e perfeita que já comi.

O usuário do OASIS sempre foi capaz de comer e beber com seu avatar. Mas comer um alimento para ganhar energia ou beber uma poção de cura sempre foi uma imitação vazia realizada pelas luvas hápticas. Você nunca sentia nada passar pelos seus lábios e, com certeza, nunca sentiu gosto algum na boca.

Agora, graças à INO, dava para sentir. E eu sentia.

Comecei a experimentar as outras frutas da tigela. Laranja, banana, uvas e mamão, todas tinham um sabor tão delicioso quanto a maçã. Ao dar uma mordida em cada uma delas, sentia-a descer pelo meu esôfago até o estômago. Conseguia sentir até minha barriga ficando cheia.

— Meu Deus! — exclamei para o cômodo vazio. — Isso é incrível!

Mas as palavras saíram emboladas, porque eu estava falando com a boca cheia de mamão. Dava para sentir o suco escorrendo pelo queixo. Limpei a boca na manga. Aí comecei a correr ao redor do cômodo, explodindo de empolgação, tocando diferentes superfícies e objetos para ver como era a sensação. E como era? Como se tudo fosse real, porra. Eu sentia *tudo* como se fosse *real*.

Assim que a euforia inicial começou a diminuir, eu me perguntei se a INO também simulava dor. Porque se a dor fosse tão real quanto o sabor das frutas, então ia doer. Muito.

Como um teste, mordi a língua de leve. Eu era capaz de sentir a pressão de cada dente na superfície da língua, a textura das papilas gustativas enquanto as apertava com os incisivos. Mas não senti dor, não importava o quão forte mordesse. Como eu suspeitava, Halliday havia implementado algum tipo de proteção para a prevenção da dor.

Saquei uma das minhas pistolas de blaster e atirei no pé direito. Perdi vários pontos de vida e senti uma leve dor, mas parecia mais um beliscão forte do que um tiro.

Soltei uma risada boba ao guardar a pistola de volta no coldre. Então corri três passos em direção à janela e pulei para fora, voando como o Superman. Enquanto disparava entre as nuvens, minhas vestes esvoaçavam ao vento, como uma capa. Eu sentia como se estivesse mesmo voando.

De repente, também senti que tudo era possível. Porque estava evidente que agora era mesmo.

Aquela era a etapa final e inevitável na evolução dos videogames e da realidade virtual. A simulação se tornara indistinguível da vida real.

Eu sabia que Samantha não ia aprovar. Mas eu estava feliz demais para me permitir pensar sobre isso. Eu queria mais. E a INO tinha mais

para me mostrar. Muito mais.

Voei de volta para a biblioteca de Anorak e continuei a experimentar as habilidades da INO. Foi quando descobri um novo menu no visor do meu avatar, nomeado INO. Quando o abri, visualizei uma lista com uma dezena de arquivos grandes que já haviam sido baixados para a minha conta. Todos tinham uma extensão .ino e nomes provocativamente simples como CORRIDA, SURFE, PARAQUEDISMO e KUNG-FU.

Selecionei SURFE e de repente me vi de pé em uma prancha, surfando com extrema habilidade na curva de uma onda gigante na costa de alguma ilha tropical. Mas, quando tentei me mover para manter o equilíbrio, percebi que não estava no controle. Era uma experiência passiva. Eu só estava ali como espectador. E, de alguma forma, a sensação também parecia diferente do que vivenciei na biblioteca de Anorak: antes, a experiência tinha sido tão suave e precisa que era algo assombroso. Agora a sensação era, de alguma forma, mais intensa, porém também chocante e desconcertante.

Olhei para baixo e percebi que não era mais Parzival, era outra pessoa. Um corpo menor e mais esbelto, com a pele mais escura e longos fios de cabelo preto caindo na frente dos olhos. Uma pessoa de biquíni. Com seios. Eu era uma mulher! E uma surfista experiente. Não um avatar. Uma pessoa de verdade havia registrado aquela experiência. Eu estava vivenciando um momento da vida de outra pessoa.

Eu não tinha o controle dos meus movimentos, mas conseguia ver, ouvir, cheirar e sentir tudo, todas as sensações experimentadas pela mulher que fizera aquela gravação. Podia até sentir o headset INO em minha (sua) cabeça, assim como o drive de dados portátil ao qual estava conectado, dentro de um invólucro à prova d'água preso ao braço direito da mulher.

Isso explicava por que as sensações eram diferentes. Eu não estava mais experimentando uma simulação criada para mim pelos servidores OASIS. Em vez disso, estava de fato sentindo o mundo através do corpo *daquela* surfista, momento a momento, informado pelas sinapses dela. Uma entrada de dados neurais brutos, de um cérebro que não era meu.

Quando a onda quebrou sobre mim alguns segundos depois, o clipe da experiência terminou e eu me vi de volta como meu próprio avatar, na biblioteca de Anorak.

Carreguei um clipe atrás do outro. Pilotei um carro de corrida, fiz paraquedismo, lutei kung-fu, fiz mergulho e andei a cavalo... Tudo em meia hora.

Reproduzi todos os arquivos .ino da lista, um após o outro, indo de um lugar para outro, de um corpo para outro e de uma experiência para outra.

Parei quando cheguei a um grupo de arquivos com nomes como SEXO-HM.ino, SEXO-MM.ino e SEXO-Naobinario.ino. Eu não estava pronto para isso. Ainda estava completamente, loucamente, perdidamente apaixonado por Samantha. E estava nas nuvens por ter perdido a virgindade com ela alguns dias antes. Não queria traí-la. Para mim, traição era traição, fosse ao vivo ou por Memorex.

Desloguei do OASIS e assumi o controle do meu próprio corpo mais uma vez. O processo demorou alguns minutos. Em seguida, tirei o headset INO e abri os olhos. Olhei em volta. Verifiquei a hora. Mais de uma hora tinha se passado, como eu havia suposto.

Agarrei o braço do sofá. Estendi a mão para tocar meu rosto. A realidade não parecia mais real do que eu tinha acabado de sentir no

OASIS. Meus sentidos não conseguiam reparar na diferença entre as duas coisas.

Halliday estava certo. A INO ia mudar o mundo.



Como Halliday conseguira fazer isso? Como ele inventara um dispositivo tão complexo em segredo? A parte de hardware não era nem sua especialidade.

A documentação que ele me mandou continha a resposta. Quando li o restante, descobri que Halliday trabalhara na invenção por mais de 25 anos, com um laboratório de pesquisa inteiro de neurocientistas... escondendo seu segredo bem à vista de todos.

Poucos meses depois que a GSS lançou o OASIS, Halliday criou um departamento de Pesquisa & Desenvolvimento na empresa chamada Accessibility Research Lab. Em caráter oficial, a missão era criar uma linha de hardware neuroprotético que facilitasse a pessoas com deficiências físicas graves o uso do OASIS. Halliday contratou as mentes mais brilhantes do campo da neurociência para integrar a equipe da ARL e, em seguida, deu-lhes todo o financiamento necessário para suas pesquisas.

O trabalho da ARL ao longo das décadas seguintes, sem dúvida, não foi sigiloso. Muito pelo contrário: seus avanços resultaram em uma nova linha de implantes médicos que se tornou muito utilizada. Li sobre vários exemplos em meus livros didáticos do ensino médio. Primeiro, eles desenvolveram um novo tipo de implante coclear que — para aqueles que optassem por usá-lo — permitia que os deficientes auditivos ouvissem o som com perfeita clareza, tanto no mundo real

quanto dentro do OASIS. Alguns anos depois, anunciaram um novo implante de retina que permitia a qualquer cego que assim desejasse "enxergar" perfeitamente dentro do OASIS. E, ao conectar duas minicâmeras ao mesmo implante, a visão da pessoa no mundo real também poderia ser restaurada.

A invenção seguinte da ARL foi um implante cerebral que permitia aos paraplégicos controlar os movimentos de seu avatar no OASIS apenas com o pensamento. Funcionava junto a um implante separado que permitia ao usuário sentir a entrada sensorial simulada. E esses mesmos implantes possibilitavam a esses indivíduos recuperar o controle dos membros inferiores, ao mesmo tempo que restauravam o tato. Também permitiam que amputados controlassem seus membros robóticos e recebessem estímulos sensoriais através deles.

Para tanto, os pesquisadores desenvolveram um método de "registro" das informações sensoriais transmitidas ao cérebro humano pelo sistema nervoso em reação a diversos estímulos externos. Em seguida, compilaram os dados em uma enorme biblioteca digital de sensações que poderiam ser "reproduzidas" dentro do OASIS para simular com perfeição qualquer coisa que uma pessoa pudesse vivenciar por meio de tato, paladar, visão, olfato, equilíbrio, temperatura, vibração... o que quer que fosse.

A GSS patenteou cada uma das invenções da Accessibility Research Lab, mas Halliday nunca tentou lucrar com elas. Em vez disso, montou um programa para doar esses implantes neuroprotéticos a qualquer usuário do OASIS que pudesse se beneficiar deles. A GSS até custeava a cirurgia de colocação do implante. O programa de pesquisa disponibilizou novas ferramentas poderosas para qualquer indivíduo com deficiência física que optasse por usá-las, mas também deu à ARL

um suprimento quase ilimitado de cobaias humanas dispostas a participar de seus experimentos.

Cresci vendo manchetes nos feeds de notícias sobre os enormes avanços da ARL no campo de implantes cerebrais, porém, como a maioria das pessoas, nunca prestei muita atenção. A tecnologia estava disponível apenas para pessoas com deficiências físicas graves e dispostas a se submeter a cirurgias invasivas (e possivelmente fatais) no cérebro.

Mas, enquanto fazia todas essas descobertas surpreendentes, a Accessibility Research Lab também passou décadas desenvolvendo outra tecnologia secreta, uma que acabaria sendo sua maior conquista: uma interface computador-cérebro capaz de realizar tudo o que os implantes já faziam, mas sem a necessidade de cirurgia. Ao usar a imensidão de dados que acumularam sobre o funcionamento da mente humana e as tecnologias de eletroencefalografia, imagens de ressonância magnética funcional e sensores de fluxo magnético, o laboratório desenvolveu uma maneira de ler ondas cerebrais e transmiti-las por contato com a pele. Halliday separou cada faceta do projeto, de modo que cada equipe de cientistas ou engenheiros trabalhasse sem contato com as demais, e só ele soubesse como tudo iria se encaixar.

Foram necessários bilhões de dólares e décadas de trabalho para que enfim conseguissem criar um protótipo funcional do headset de Interface Neural OASIS. Porém, assim que completaram a última bateria de testes, Halliday encerrou o projeto INO e declarou que tinha sido um fracasso. Algumas semanas depois, ele fechou a Accessibility Research Lab e demitiu toda a equipe. Todos receberam uma indenização generosa, o suficiente para garantir que jamais

precisariam trabalhar de novo. Bastava respeitarem os acordos de sigilo que assinaram quando foram contratados.

Foi assim que Halliday criou a primeira interface cérebro-computador não invasiva do mundo, sem que o mundo soubesse.

E agora meus amigos e eu tínhamos herdado aquela invenção. Era nossa... para esconder ou anunciar.



Não foi uma decisão leviana. Pesamos todos os prós e contras. Então, depois de um debate acalorado, nós quatro votamos. O *sim* venceu. E foi assim que mudamos o curso da história humana para sempre.

Após mais testes de segurança, a GSS patenteou a tecnologia de Interface Neural OASIS e começou a produção em massa dos headsets. Nós os colocamos à venda pelo menor preço possível, para garantir que o maior número de pessoas experimentasse a Interface Neural OASIS.

Vendemos um milhão de unidades no primeiro dia. E assim que nossos headsets chegaram às lojas, toda a linha de óculos de realidade virtual e equipamentos hápticos da IOI ficaram obsoletos. Pela primeira vez na história, a GSS se tornou a fabricante líder mundial de hardware do OASIS. E, à medida que a notícia sobre tudo o que a INO conseguia fazer começou a se espalhar, o crescimento das vendas foi exponencial.

Poucos dias depois disso, o acontecimento que deu início a toda esta história ocorreu.

Segundos após os servidores OASIS alcançarem 7.777.777 usuários INO simultâneos, uma mensagem apareceu no site inativo de Halliday em que o placar do concurso havia sido hospedado:

*Siga os Sete Fragmentos da Alma da Sereia
Pelos sete mundos onde ela vagueia
Meu herdeiro conseguirá o que anseia
Se pagar o preço para deixá-la inteira*

Os versos ficaram conhecidos como o Enigma dos Fragmentos, e a primeira coisa que os covos da velha guarda notaram foi a semelhança com os versos de "Três chaves ocultas abrem três secretos portais" que Halliday usara para anunciar sua famosa caça aos *Easter eggs*.

Primeiro as pessoas acharam que o Enigma dos Fragmentos era só um golpe de publicidade criado pelos novos proprietários da GSS para promover o lançamento dos headsets INO. E nunca fizemos nada para negar ou desencorajar os boatos, porque eles ajudavam a passar a ideia de que o OASIS agora estava sob nosso controle totalmente. Mas nós quatro sabíamos a verdade sombria. Não fazíamos a menor ideia do que estava acontecendo.

O Enigma dos Fragmentos parecia anunciar a existência de um segundo *Easter egg*, outro objeto escondido em algum lugar dentro do OASIS por seu excêntrico criador antes de sua morte. E o momento do surgimento do enigma não podia ser mera coincidência. Estava óbvio que o anúncio fora ativado pela decisão de lançar a Interface Neural OASIS ao público.

Então o que Halliday estava tentando nos dizer, exatamente?

A "Sereia" parecia ser uma referência a Kira Morrow, a falecida esposa de Og, por quem Halliday tivera um amor não correspondido. Quando estudavam juntos em Ohio, ainda no ensino médio, Kira havia chamado sua personagem de Dungeons & Dragons de Leucosia, em homenagem a uma das sereias dos mitos gregos. Muitos anos depois, Kira deu o mesmo nome a seu avatar do OASIS. Após a morte dela,

Halliday usara o nome Leucosia como sua senha de computador, que eu tive que adivinhar para vencer o desafio final de seu concurso.

Não estava claro o que aconteceria se alguém conseguisse reunir os Sete Fragmentos e "deixá-la inteira". Mas comecei a procurá-los mesmo assim. Halliday lançara mais um desafio, e não pude resistir a tentar desvendá-lo.

E eu não era o único.

O surgimento do enigma trouxe uma nova geração de covos, todos vasculhando o OASIS em busca dos Sete Fragmentos. Mas, ao contrário do ovo de Halliday, nenhuma recompensa tinha sido anunciada para quem encontrasse a Alma da Sereia, então ninguém sabia bem o que estava procurando ou por quê.



No que pareceu um piscar de olhos, um ano inteiro se passou.

Chegamos a três bilhões de unidades vendidas. Então quatro.

Logo ficou claro que nossos headsets patenteados com interface cérebro-computador tinham uma gama infinita de aplicações não diretamente relacionadas ao OASIS, nos campos da ciência, medicina, aviação, indústria e guerra.

As ações da Innovative Online Industries continuaram a despencar. Quando caíram o suficiente, orquestramos uma aquisição hostil da empresa. A GSS absorveu a IOI e todos os seus ativos, transformando-nos em uma megacorporação com um monopólio global da plataforma de entretenimento, educação e comunicação mais popular do planeta. Em comemoração, libertamos todos os funcionários da IOI presos a contratos de servidão e perdoamos suas dívidas.

Mais um ano se passou. O OASIS atingiu um novo marco: cinco bilhões de usuários se logavam todos os dias. Depois seis. Dois terços das pessoas em nosso pequeno planeta superpovoado e em processo acelerado de aquecimento. E mais de 99% dos que acessavam o OASIS agora usavam um de nossos headsets de interface neural.



Tal como Halliday previra, a nova tecnologia começou a ter um impacto profundo no cotidiano das pessoas e na civilização humana em geral. Havia novas experiências para baixar todos os dias. Tudo o que se pudesse imaginar. Dava para ir a qualquer lugar, fazer qualquer coisa e ser qualquer pessoa. Era o passatempo mais viciante que se podia imaginar, muito mais viciante do que o OASIS já tinha sido, e isso não era pouca coisa.

Outras empresas tentaram fazer a engenharia reversa do headset INO e roubar nossa tecnologia de interface neural, mas o software e a capacidade de processamento necessários para fazer a tecnologia INO funcionar eram parte do OASIS. Experiências podiam ser gravadas offline como um arquivo .ino, mesmo que não oficial, mas o arquivo só poderia ser reproduzido ao ser carregado no OASIS. Isso nos permitia deletar gravações desagradáveis ou ilegais antes que fossem compartilhadas com os demais usuários. Também nos permitia manter o monopólio sobre o que estava se tornando a forma de entretenimento mais popular da história do planeta.

A GSS lançou a INO-net, uma mídia social construída em torno do compartilhamento de arquivos .ino. Ela possibilitava aos usuários que buscassem, comprassem, baixassem, avaliassem e resenhassem as

experiências INO registradas por bilhões de outras pessoas ao redor do planeta. Também permitia que você carregasse suas próprias experiências e as vendesse para o restante do OASIS.

"Sims" eram as gravações feitas dentro do OASIS e "Gravs" eram as gravações INO feitas na vida real. Só que a maioria dos jovens não usava mais as palavras "vida real". Eles chamavam de "Irl". (Um termo derivado do acrônimo em inglês *IRL*, que significa "na vida real".) E "Ito" era o acrônimo equivalente para *in the OASIS*, ou seja, "no OASIS". Então Gravs eram gravadas em *Irl*, e Sims eram criadas no *Ito*.

Agora, em vez de seguir sua celebridade preferida nas redes sociais, os usuários INO podiam se tornar sua celebridade favorita por alguns minutos todos os dias. Habitar seu corpo. Viver breves momentos muito selecionados de vidas muito mais glamorosas.

Agora as pessoas não assistiam mais a filmes ou programas de televisão, elas os viviam. O espectador não estava mais na plateia. Ele virou uma das estrelas. Em vez de fazer parte da plateia de um show de rock, você podia vivenciar o espetáculo como cada integrante da sua banda favorita, e ser cada um deles enquanto eles e você cantam sua música favorita.

Qualquer pessoa com um headset INO e espaço livre em disco podia registrar uma experiência da vida real, carregá-la no OASIS e vendê-la para bilhões de outras pessoas em todo o mundo, e a GSS ficava com apenas 20% do lucro para tornar isso possível. Se uma de suas gravações viralizasse, a pessoa podia ficar rica da noite para o dia. Streamers, estrelas de cinema, do rock e da pornografia corriam para explorar essa nova forma de ganhar dinheiro.

Por um preço menor que o que se gastava com um café gelado chique, agora você podia vivenciar de maneira segura quase tudo o que

os seres humanos *podiam* viver. Dava para usar qualquer droga, comer qualquer tipo de comida e fazer qualquer tipo de sexo, sem se preocupar com vícios, calorias ou consequências. Você podia reviver experiências da vida real, sem cortes, ou participar de aventuras interativas dentro do OASIS. Graças à INO, era como se tudo fosse real.



A INO tornou a vida das pessoas pobres ao redor do mundo muito mais suportável... e agradável. Ninguém se incomodava tanto em sobreviver de algas marinhas secas e proteína de soja quando dava para entrar na INO-net e baixar uma deliciosa refeição de cinco pratos sempre que quisesse. As pessoas podiam experimentar qualquer culinária de qualquer parte do globo, com pratos preparados pelos melhores chefs do mundo, e saboreá-los em uma mansão, no topo de uma montanha, em um restaurante com vista panorâmica ou em um jatinho rumo a Paris. E, como bônus, dava para provar qualquer uma dessas refeições como se você fosse alguém com papilas gustativas especialmente sensíveis. Ou como uma celebridade, jantando com outros famosos, sendo servidos por ex-celebridades. Ficava ao gosto do freguês.

Moderar todo esse conteúdo produzido pelos usuários era um desafio. E uma grande responsabilidade. A GSS desenvolveu o SoftCen, nosso software de censura por IA personalizado, que examinava cada gravação .ino antes de esta ser lançada e sinalizava qualquer conteúdo suspeito, que então era imediatamente enviado para a análise humana. Qualquer material questionável era avaliado com rigor por funcionários da GSS, que decidiam se o clipe era seguro. Caso se tratasse de algum comportamento criminoso, a gravação era

encaminhada para as autoridades policiais no país ou na região do usuário.

Novas aplicações da tecnologia INO continuaram a surgir. Por exemplo, virou moda entre as mães mais jovens fazer uma gravação INO enquanto davam à luz seus filhos, de modo que, dali a algumas décadas, a criança pudesse reproduzir essa gravação e sentir como foi a experiência *do próprio parto*.



E quanto a mim?

Todos os meus sonhos se realizaram. Tornei-me estupidamente rico e absurdamente famoso. Eu me apaixonei pela garota dos meus sonhos e ela por mim. Com certeza eu estava feliz, certo?

Nem tanto, como este relato mostrará. De repente, eu estava fora da minha zona de conforto, tanto pessoal quanto profissional, então não demorou muito para que eu estragasse minha vida de novo. E quando o fiz, fui buscar consolo no meu amigo mais antigo, o OASIS.

Eu já tinha sofrido com o vício em OASIS *antes* de a INO ser lançada. Agora, me logar na simulação era como usar uma super-heroína da engenharia química. Não demorou muito para eu ficar viciado. Quando não estava reproduzindo gravações INO, estava navegando na INO-net e adicionando novas gravações à minha lista de reprodução.

Enquanto isso, continuei a busca pelos Sete Fragmentos da Alma da Sereia. Eu conseguia me teletransportar para qualquer lugar no OASIS, comprar o que quisesse e matar qualquer um que se provasse um obstáculo. Mas ainda não estava chegando a lugar algum. E não conseguia entender por quê.



Enfim, com um misto de desgosto e desespero, ofereci um bilhão de dólares a qualquer um que pudesse me dar informações sobre como encontrar um dos Sete Fragmentos. Anunciei a recompensa com um curta-metragem inspirado em *O convite de Anorak*. Eu esperava que fosse visto como uma referência alegre ao concurso de Halliday, em vez de um pedido de ajuda desesperado. Pareceu dar certo.

Minha recompensa de um bilhão de dólares por um dos fragmentos causou um rebuliço no OASIS. O número de covos à procura dos fragmentos quadruplicou da noite para o dia. Mas nenhum deles conseguiu ganhar o dinheiro. (Por um breve período, alguns dos caçadores de fragmentos mais jovens e idealistas se referiram a si próprios como "cragmentos" para se diferenciar dos antigos caça-ovos. Mas quando todos começaram a chamá-los de "cagamentos", eles mudaram de ideia e passaram a se referir a si mesmos como "covos" também. Ainda era um apelido adequado. Os Sete Fragmentos eram *Easter eggs* escondidos por Halliday, e todos nós os estávamos caçando.)

Mais um ano se passou.

Então, apenas algumas semanas depois do aniversário de três anos do lançamento da INO, enfim aconteceu. Um jovem covo empreendedor me levou ao Primeiro Fragmento. E, quando o peguei, isso desencadeou uma série de eventos que mudariam de forma drástica o destino da raça humana.

Como uma das únicas testemunhas oculares desses eventos históricos, sinto-me na obrigação de dar meu próprio relato escrito do

ocorrido. Para que as gerações futuras, se houver alguma, tenham todos os fatos a seu dispor quando decidirem julgar minhas ações.



"Minha amiga kira sempre disse que a vida é como um videogame extremamente difícil e injusto. Quando você nasce, recebe um personagem gerado de maneira aleatória, com nome, raça, rosto e classe social determinados também de maneira aleatória.

Seu corpo é o seu avatar, e você começa em um lugar aleatório, em um momento aleatório da história da humanidade, cercado por um grupo aleatório de pessoas, e então tem que tentar sobreviver o máximo de tempo que conseguir.

Às vezes o jogo pode parecer fácil. Até divertido.

Outras vezes, pode ser tão difícil que você tem vontade de desistir.

Mas, infelizmente, neste jogo você só tem uma vida.

Quando seu corpo fica com muita fome ou sede, ou doente, machucado ou velho demais, sua barra de saúde se esgota e então o jogo acaba. Game Over.

Algumas pessoas jogam por cem anos sem jamais perceber que é um jogo ou que há uma maneira de vencê-lo.

Para ganhar, você só precisa tentar tornar essa experiência forçada na mais agradável possível, para você e para todos os outros jogadores com quem se depara em suas aventuras.

Kira diz que se todos jogassem para ganhar, seria muito mais divertido para todo mundo."

— *ALMANAQUE DE ANORAK, CAPÍTULO 77, VERSOS*

11–20



Como Marty McFly, acordei exatamente às 10h28 da manhã ao som de "Back in Time", de Huey Lewis and the News.

Isso graças ao meu radiorrelógio vintage, um Panasonic RC-6015, o modelo que Marty tem no filme. Eu o modifiquei para tocar a mesma música na mesma hora em que o personagem a ouve, depois que enfim volta para o futuro.

Afastei os lençóis de seda da minha cama king size e coloquei os pés no piso de mármore aquecido. O computador da casa viu que eu estava acordado e automaticamente abriu as cortinas do quarto, revelando uma vista panorâmica deslumbrante da minha extensa propriedade arborizada e dos prédios de Columbus no horizonte.

Eu ainda não conseguia acreditar que acordava neste quarto, com esta vista, todos os dias. Havia pouco tempo, bastava despertar aqui para colocar um sorriso no meu rosto e eu me sentir animado.

Mas hoje isso não estava ajudando. Hoje eu estava sozinho, em uma casa vazia, em um mundo à beira do colapso. E em dias como este, as

quatro horas que eu precisava esperar até poder colocar meu headset INO e escapar para o OASIS estendiam-se adiante como a eternidade.

Meu olhar se fixou no prédio da Gregarious Simulation Systems, uma flecha de vidro espelhado e brilhante erguendo-se no centro da cidade. A sede da GSS ficava a apenas alguns quarteirões do antigo complexo de arranha-céus da IOI, onde fui um de seus servos por um breve período. Agora também pertencia à GSS. Convertemos os três prédios em hotéis "BodyLockers" gratuitos para os sem-teto. Você talvez até consiga adivinhar qual de nós quatro liderou essa iniciativa.

Observando a linha do horizonte mais alguns centímetros para a direita, também pude distinguir a silhueta do hotel Hilton convertido, onde eu havia alugado um apartamento no último ano do concurso. O local virara uma atração turística. As pessoas compravam ingressos para ver o cômodo de nove metros quadrados onde me isolei do mundo para me concentrar em minha busca pelo *Easter egg* de Halliday. Não sei se algum dos turistas percebeu que aquele fora o momento mais sombrio e solitário da minha vida.

Em tese, minha vida estava completamente diferente agora. Exceto que estou aqui, de pé diante da janela, infeliz, já ansioso por minha dose de INO.

Eu já havia demolido as Pilhas da Portland Avenue em Oklahoma City, onde cresci, alguns anos antes, para poder construir um memorial para minha mãe, minha tia, a sra. Gilmore e todas as outras pobres almas azaradas o suficiente para terem morrido naquele inferno. Paguei para que todos os antigos residentes fossem transferidos para um novo conjunto habitacional que construí nos arredores da cidade. Ainda acalentava meu coração saber que todos os

ex-residentes das pilhas, como eu, haviam se tornado algo que nunca imaginaram que poderiam ser: proprietários de casas.

Embora as pilhas onde cresci não existissem mais no mundo real, eu ainda podia visitá-las quando quisesse, porque havia uma reconstrução precisa no OASIS das Pilhas de Portland Avenue, iguais a como eu me lembrava delas, feita a partir de fotos e vídeos do local antes da explosão. Agora era uma atração turística popular do OASIS e o destino de muitos passeios escolares.

Eu ainda ia lá de vez em quando. Eu me sentava dentro da reprodução meticulosa do meu antigo esconderijo, ainda admirado com a jornada que me levou daquele lugar até onde eu estava agora. A van que usei como esconderijo foi extraída da pilha de ferro-velho e transportada de avião para Columbus, para ser exposta no Museu da GSS. Mas eu preferia visitar a versão simulada do meu esconderijo do que a real, porque no OASIS meu esconderijo ainda estava enterrado sob uma montanha de veículos abandonados na base das Pilhas da Portland Avenue, que ainda estavam intactas, como estiveram quando eu era criança, antes que as bombas de Sorrento as derrubassem e acabassem com minha infância.

Às vezes, eu vagava até a réplica da antiga pilha da minha tia Alice. Eu subia as escadas até o trailer dela, entrava, me deitava no canto da lavanderia onde costumava dormir e pedia desculpas a minha mãe e tia Alice por, de maneira indireta, causar suas mortes. Eu não sabia mais aonde ir para falar com elas. Nenhuma das duas tinha um túmulo ou uma lápide que eu pudesse visitar. Nem meu pai. Todos os três foram cremados: tia Alice no momento de sua morte, e meus pais mais tarde, pelo programa de cremação gratuito da cidade para reciclagem de restos mortais. Agora não passavam de poeira ao vento.

As visitas me faziam entender por que Halliday recriara Middletown nos mínimos detalhes, com tanto carinho, quando era o cenário de tantas de suas memórias infelizes de infância. Ele queria poder revisitar o próprio passado, entrar em contato com quem costumava ser antes que o mundo o tivesse mudado.

— B-b-bom dia, Wade! — gaguejou uma voz familiar quando entrei no banheiro.

Olhei de soslaio para Max, meu antigo software de agente de sistema, sorrindo para mim do espelho inteligente gigante acima da pia.

— Bom dia, Max — murmurei. — Como vai?

— Ora, não vou a lugar nenhum! Essa foi fácil! Pergunte-me algo mais difícil.

Quando não respondi, ele pôs uma pintura facial de heavy metal e começou a tocar uma guitarra imaginária enquanto gritava:

— Wade acordou! Wade acordou! Hora da festa! Uhul!

Revirei os olhos e apertei a descarga para efeitos dramáticos.

— Caramba — disse Max. — Está difícil hoje, hein? Acordou com o pé esquerdo?

— É, acho que sim. Comece a lista de reprodução matinal, por favor.

"This Must Be the Place (Naive Melody)", do Talking Heads, começou a tocar nos alto-falantes da casa, e me senti mais relaxado na hora.

— *Gracias*, Max.

— De nada, minha *enchilada*.

Eu havia reinstalado o MaxHeadroom v3.4.1 como meu software de agente de sistema alguns meses antes. Achei que sua presença poderia me ajudar a voltar à mentalidade da época do concurso de Halliday. E funcionou, até certo ponto. Era como visitar um velho amigo. E, na

verdade, eu precisava de companhia. Mesmo assim, lá no fundo, eu sabia que falar com o software de agente de sistema era apenas um pouco menos estranho do que falar sozinho.

Max leu as manchetes do dia enquanto eu vestia minhas roupas de treino. Pedi para que pulasse todas as notícias que envolvessem guerra, doenças ou fome. Então ele começou a ler para mim o boletim meteorológico. Disse a ele que não precisava, coloquei meus novos óculos de realidade aumentada Okagami NexSpex e desci as escadas. Max me acompanhou, reaparecendo em vários monitores CRT antigos montados ao longo do caminho.

Mesmo durante o dia, a antiga mansão de Halliday parecia deserta. A limpeza era feita por robôs humanoides de última geração que cuidavam da maior parte das tarefas enquanto eu dormia, então quase nunca os via. Eu tinha um chef particular chamado Demetri, mas ele quase não saía da cozinha. A equipe de guardas que vigiava os portões da frente e patrulhava o terreno também era humana, mas eles só entravam na casa se um alarme disparasse ou caso eu os chamasse.

Na maioria das vezes era só eu, sozinho, em uma casa gigante com mais de cinquenta cômodos, incluindo duas cozinhas, quatro salas de jantar, quatorze quartos e um total de vinte e um banheiros. Eu ainda não sabia por que havia tantos banheiros... ou onde estavam todos. Eu atribuí a famosa excentricidade do proprietário anterior.

Eu me mudei para a antiga propriedade de James Halliday uma semana depois de ganhar o concurso. A mansão ficava a nordeste de Columbus e se encontrava completamente vazia na época. A pedido de Halliday, todos os seus pertences foram leiloados após sua morte, cinco anos antes. Mas a escritura da casa e os doze hectares de terreno onde ela ficava permaneceram como parte da herança, então eu a herdei

junto aos demais bens. Samantha, Aech e Shoto fizeram a gentileza de me vender suas partes da propriedade, daí me tornei o único proprietário. Agora eu morava na mesma fortaleza isolada onde meu herói de infância passara os últimos anos de sua vida longe do mundo. O lugar onde havia criado as três chaves e os portais...

Até onde eu sabia, Halliday nunca tinha dado um nome à propriedade. Como achei que ela precisava de um, batizei-a de Monsalvat, em homenagem ao castelo remoto onde Sir Parzival finalmente encontrara o Santo Graal em algumas versões da lenda do rei Arthur.

Já fazia três anos que eu morava em Monsalvat, mas a maior parte da mansão permanecia vazia. Mas não me parecia assim, por causa dos óculos de RA que eu usava quando andava por ela. Ele cobria as paredes nuas com tapeçarias finas, pinturas raras e pôsteres de filmes emoldurados. Ele enchia cada um dos cômodos vazios da mansão com móveis imaginários e uma decoração elegante.

Isso até eu instruir meu sistema de RA a esvaziar tudo de novo, como estava prestes a fazer agora, para minha corrida matinal.

— Carregue o *Templo da perdição* — pedi quando cheguei aos pés da grande escadaria.

O hall vazio e os corredores mal iluminados da mansão logo se transformaram em um vasto labirinto subterrâneo de cavernas. Quando olhei para mim mesmo, as roupas de ginástica que eu estava usando tinham sido substituídas por uma fantasia de Indiana Jones perfeita, completa com uma jaqueta de couro gasta, um chicote no quadril direito e um chapéu fedora surrado.

A música tema de Indiana Jones começou a tocar enquanto eu corria, e uma variedade de obstáculos e inimigos começaram a

aparecer na minha frente, me forçando a me esquivar ou atacá-los com meu chicote imaginário. Eu ganhava pontos para cada obstáculo que evitava e para cada inimigo derrotado. Também podia ganhar um bônus por manter a frequência cardíaca alta e por libertar as crianças que eram usadas como mão de obra escrava no templo, tirando-as das celas espalhadas ao longo do meu caminho. Eu me exercitei um total de oito quilômetros, correndo de uma ponta à outra da mansão e então de volta. E consegui bater meu recorde anterior.

Encerrei o jogo e tirei os óculos de RA, então enxuguei o suor e tomei um pouco de água antes de ir para a minha sala de ginástica. No caminho até lá, parei na garagem para admirar minha coleção de carros. De tudo o que fazia parte da minha rotina diária, isso era o que sempre conseguia me fazer sorrir.

A enorme garagem agora continha quatro réplicas de carros de filmes clássicos, os mesmos quatro carros de filmes que inspiraram o veículo do OASIS do meu avatar, o ECTO-88. Eu possuía réplicas precisas da máquina do tempo DeLorean DMC-12 de 1982 do Dr. Brown (de antes da conversão para voar); o Cadillac funerário 1959 dos Caça-Fantasmas, o Ectomóvel, Ecto-1; o Pontiac Trans-Am 1982 preto (com modo Super-Perseguição); e, por fim, na outra ponta, uma réplica do carro a jato capaz de atravessar a matéria, do Dr. Buckaroo Banzai, construído a partir de uma picape Ford série F de 1982 modificada, com turbinas de um avião DC-3 na estrutura, junto a uma cabine de um caça alemão da Segunda Guerra Mundial, um motor a jato e paraquedas para desaceleração rápida.

Nunca dirigi nenhum desses carros. Apenas ia até a garagem para admirá-los. Às vezes, eu me sentava dentro deles com todas as telas e painéis de controle acesos enquanto ouvia trilhas sonoras de filmes

antigos e pensava no próximo capítulo da minha série de filmes sobre o ECTO-88, um projeto em que comecei a trabalhar depois que meu terapeuta sugeriu que uma atividade criativa poderia ser benéfica.

A GSS já era dona das empresas de mídia que eram proprietárias dos estúdios de cinema que detinham os direitos de *De volta para o futuro*, *Os Caça-Fantasmas*, *A supermáquina* e *As aventuras de Buckaroo Banzai*, e ao pagar pelas caras licenças aos herdeiros de Christopher Lloyd, David Hasselhoff, Peter Weller, Dan Aykroyd e Bill Murray, consegui colocar FAtores (fac-símiles de atores) de cada um deles em meu filme. Eles eram basicamente como personagens não jogáveis com inteligência artificial suficiente para seguir instruções depois que eu os colocava em meus sets de filmagem virtuais dentro do popular software de criação de filmes da GSS, o Cinemaster.

Isso me permitiu, por fim, dar vida ao meu antigo sonho de fanboy: um filme épico em que o Dr. Emmett Brown e o Dr. Buckaroo Banzai aliavam-se à Knight Industries para criar um veículo interdimensional único para os Caça-Fantasmas, que precisariam usá-lo para salvar todas as dez dimensões conhecidas de um rasgo quádruplo que poderia dilacerar a estrutura do continuum espaço-tempo.

Já escrevi, produzi e dirigi dois filmes do ECTO-88. Ambos fizeram sucesso para os padrões de hoje (fazer com que as pessoas pagassem para assistir a um filme era difícil hoje em dia, com tantas opções baratas da INO-net por aí), mas os filmes não traziam dinheiro o suficiente para cobrir os altos custos de produção e todos os efeitos especiais. Eu não me importava com o faturamento de meus filmes, é claro. A única coisa que importava era a satisfação que eu sentia ao produzi-los, assisti-los e deixar que outros fãs os vissem. Agora eu

estava trabalhando no ECTO-88 Parte III, o último capítulo da minha trilogia supernerd.

Aproximei-me e cumprimentei KITT, que me desejou um bom-dia. Então Max apareceu em uma de suas telas da cabine e elogiou KITT por seu novo disco rígido de bordo. KITT agradeceu, e os dois começaram a discutir as especificações técnicas, como dois nerds obcecados por motores. E assim ficaram, mesmo depois que saí da garagem.

Estava na hora do treinamento com pesos, na sala de jantar extra que eu havia transformado em academia. Max de vez em quando oferecia palavras de incentivo (com alguns comentários sarcásticos no meio) enquanto eu puxava ferro. Ele era um ótimo personal trainer. Mas depois de alguns minutos eu o coloquei no mudo para assistir a outro episódio de *Doctor Who* da era de Peter Davison. Era um dos programas favoritos de Kira Morrow, e Davison tinha sido seu terceiro Doctor preferido, depois de Jodie Whittaker e David Tennant.

Pesquisa, lembrei a mim mesmo. Você tem que continuar com sua pesquisa.

Mas eu não conseguia me concentrar no episódio. Só conseguia pensar na reunião trimestral dos coproprietários da GSS marcada para mais tarde naquele dia, porque significava que eu veria Samantha pela primeira vez desde a última ocasião em que nos encontramos, três meses atrás.

Na verdade, nossas reuniões eram feitas no OASIS, então eu só veria o avatar dela. Mas isso não diminuía minha ansiedade. Samantha e eu nos conhecemos on-line. Nós nos conhecemos por meio de nossos avatares no OASIS muito antes de nos conhecermos no mundo real.



Samantha Evelyn Cook e eu nos encontramos pessoalmente pela primeira vez na casa de Ogden Morrow nas montanhas do Oregon, logo depois de ela me ajudar a vencer o concurso de Halliday.

Aech e Shoto também estavam lá, e nós passamos os sete dias seguintes como convidados de honra de Og, nos conhecendo em carne e osso. Depois de tudo que nós quatro passamos juntos dentro do OASIS, já tínhamos um forte vínculo. Mas o tempo que passamos no mundo real naquela semana nos transformou em uma família... embora uma bem disfuncional.

Essa também foi a semana em que Samantha e eu nos apaixonamos.

Antes de nos conhecermos na *Irl*, eu já estava convencido de que havia me apaixonado por ela dentro do OASIS. E, de uma maneira ingênua e adolescente, talvez tivesse mesmo. Mas quando enfim começamos a passar tempo juntos na realidade, eu me apaixonei por ela outra vez. E essa paixão foi muito mais forte e muito mais arrebatadora da segunda vez, porque nossa ligação agora era física além de psicológica, como pretendido pela natureza.

E ela também se apaixonou por mim.

Pouco antes de me beijar pela primeira vez, ela me disse que eu era seu melhor amigo e sua pessoa preferida. Então acho que ela já tinha começado a se apaixonar dentro do OASIS também. Mas, ao contrário de mim, ela foi inteligente o suficiente para não confiar nesses sentimentos ou tomar uma atitude quanto a isso até o filtro de nossos avatares ser removido e, por fim, nos encontrarmos na vida real.

— Você não pode saber se está apaixonado por alguém se nunca tocou na pessoa — argumentou ela.

E, como sempre, Samantha estava certa. Depois que ela e eu começamos a tocar um no outro, foi difícil parar.

Perdemos a virgindade três dias depois daquele primeiro beijo. Então passamos o resto da semana escapando para transar sempre que tínhamos uma oportunidade. Como a música de Depeche Mode, nunca era o bastante.

A propriedade de Og tinha sido inspirada na Valfenda dos filmes de *O Senhor dos Anéis* e, como a versão fictícia, estava situada em um vale profundo, então a acústica do lugar fazia com que sons altos viajassem uma longa distância e ecoassem nas paredes da montanha próxima. Mas nossos amigos e nosso anfitrião foram generosos o suficiente para fingir não ouvir todo o barulho que devíamos ter feito naqueles dias.

Eu nunca tinha vivido uma felicidade e euforia tão estonteantes. E nunca me senti tão desejado e amado. Quando Samantha me abraçava, eu queria que ela jamais me soltasse.

Uma noite, decidimos que "Space Age Love Song", de A Flock of Seagulls, era a nossa música, e então a ouvimos várias vezes, por horas, enquanto conversávamos ou fazíamos amor. Agora não consigo mais ouvir aquela música. Eu a filtrei nas configurações do OASIS para garantir que nunca mais a ouvisse.

Aech, Shoto, Samantha e eu também passamos aquela semana respondendo a uma enxurrada de perguntas da imprensa, prestando depoimento a vários policiais e assinando uma montanha de papéis para os advogados que administravam o espólio de Halliday, incumbidos então de dividir tudo por igual entre nós quatro.

Ogden Morrow se tornou uma pessoa muito querida durante nossa breve estadia em seu lar. Ele era a figura paterna que nenhum de nós jamais teve, e todos ficamos tão gratos por sua ajuda durante e depois

do concurso que decidimos torná-lo um membro honorário dos High Five. Ele aceitou. (E como agora éramos apenas quatro, Og se juntar aos High Five evitou que nosso apelido estivesse errado, do ponto de vista técnico.)

Também convidamos Og a voltar para a Gregarious Simulation Systems como nosso conselheiro-chefe. Afinal, ele era o cofundador da empresa e o único de nós com alguma experiência em administrá-la. Mas ele recusou a oferta, dizendo que não queria sair da aposentadoria. Embora tivesse prometido nos dar conselhos sempre que quiséssemos.

Na manhã em que enfim deixamos a propriedade de Og e cada um seguiu seu caminho, ele foi até sua pista particular para se despedir. Cada um de nós recebeu um de seus abraços apertados, e ele prometeu manter contato através do OASIS.

— Vai ficar tudo bem — garantiu ele. — Vocês vão fazer um trabalho fantástico!

Na época, tínhamos muitos motivos para duvidar de sua previsão. Mas todos agimos como se acreditássemos nele e sua confiança em nós fosse justificada.

— Nosso futuro vai ser tão brilhante que vamos ter que usar óculos escuros! — declarou Aech enquanto colocava um par de Ray-Ban e embarcava em um jato com destino a sua terra natal ancestral.

Quando Samantha e eu nos despedimos com um beijo naquela manhã, eu nunca teria imaginado que seria o último. Mas descobri o headset de Interface Neural OASIS no dia seguinte, e tudo mudou.

Eu sabia que Samantha poderia ficar chateada comigo por testar a INO antes de conversar com ela. Mas como funcionou perfeitamente e não tive qualquer efeito colateral, presumi que ela fosse perdoar o risco que corri. Em vez disso, ela ficou tão irritada que desligou na minha

cara antes que eu pudesse terminar de descrever todas as diferentes experiências que tive na INO... e as que escolhi não ter.

Aech e Shoto reagiram às notícias com muito mais entusiasmo. Ambos largaram tudo e voaram para Columbus para experimentar a INO. E quando o fizeram, ficaram tão impressionados com a experiência quanto eu. Era uma tecnologia transcendental. A Interface Neural OASIS era a melhor prótese que poderia existir. Ela podia curar em caráter temporário qualquer doença ou lesão do corpo humano, desconectando a mente e reconectando-a a um corpo novo, saudável, dentro do OASIS; a simulação de um corpo que nunca sentiria dor, por meio do qual você poderia experimentar qualquer prazer imaginável. Nós três entramos em frenesi, listando todas as mudanças que o dispositivo iria trazer.

Mas, quando Samantha finalmente chegou, tudo foi ladeira abaixo.

Ainda me lembro de cada palavra da nossa discussão daquele dia, porque tive a cara de pau de gravar tudo na hora com um headset INO. Nos três anos desde então, revivi nossa conversa quase que toda semana. Eu sentia como se nosso término tivesse acontecido havia alguns dias. Porque para mim, havia sido.

— Tira essa porcaria agora! — diz Samantha, olhando para o headset INO que estou usando.

O headset original que encontrei no cofre de Halliday está sobre a mesa de conferência entre nós, junto a três duplicatas recém-saídas da impressora 3-D.

— Não — respondo com raiva. — Quero registrar como você está sendo ridícula agora, para mais tarde você mesma poder ver.

Aech e Shoto estão sentados entre nós, cada um de um lado da mesa de reunião, com a cabeça indo e vindo de Samantha para mim,

como se estivessem assistindo a uma partida de tênis. Shoto ouve a nossa conversa com um ligeiro atraso, por meio do headset tradutor Mandarax que está usando. Ele falava inglês fluentemente, mas era sua segunda língua. Usar o Mandarax permitia que ele falasse e entendesse inglês tão bem quanto japonês.

– Eu já falei – diz Samantha, pegando um dos headsets da mesa.

– Eu nunca vou deixar uma dessas coisas controlar o meu cérebro. Nunca.

Ela atira o headset contra a parede, mas ele não quebra. Eles são muito resistentes.

– Como você pode formar uma opinião se ainda nem experimentou? – pergunta Aech, baixinho.

– Eu também nunca experimentei cheirar cola – rebate Samantha. Ela suspira de frustração e passa as mãos pelos cabelos.

– Não sei por que não consigo fazer com que vocês entendam. Esta é a última coisa de que a humanidade precisa. Vocês não conseguem ver? O mundo está um caos completo agora...

Ela liga alguns feeds de notícias mundiais na tela da sala de reunião, enchendo-a com imagens de pobreza, fome, doenças, guerra e uma ampla gama de desastres naturais. Mesmo com o áudio no mudo, a enxurrada de imagens era horrível.

– Metade do mundo já vive dentro do OASIS ignorando a realidade. Já vendemos o Ópio das Massas. E agora vocês querem aumentar a dosagem?

Reviro os olhos e balanço a cabeça. Posso sentir minha adrenalina aumentando.

– Isso é besteira, Arty, e você sabe muito bem disso – retruco. – Poderíamos desligar o OASIS amanhã e isso não resolveria nenhum

dos problemas da humanidade. Isso roubaria das pessoas a única válvula de escape que elas têm. Quer dizer, eu entendo o que você está querendo dizer e concordo que todos devem equilibrar o tempo passado no OASIS com um período equivalente na realidade. Mas não cabe a nós determinar como nossos usuários vivem suas vidas. Crescer nas pilhas teria sido um inferno para mim se eu não tivesse acesso ao OASIS. Literalmente salvou minha vida. E já ouvi Aech dizer a mesma coisa.

Nós dois olhamos para Aech. Ela assente em concordância.

— Nem todos tivemos a sorte de crescer em algum subúrbio chique de Vancouver que nem você, Samantha — digo. — Quem é você para julgar como as pessoas lidam com a realidade?

Samantha contrai a mandíbula e estreita os olhos para mim, mas não responde. Eu, pelo visto, tomo isso como minha deixa para cavar ainda mais a minha cova. Bem fundo.

— A tecnologia INO também salvará centenas de milhões de vidas — acrescento em tom superior. — Ao prevenir a propagação de vários tipos de doenças infecciosas, como a pandemia de gripe que matou seus pais. — Agora é a minha vez de apontar o dedo para ela. — Como você pode ser contra uma invenção que poderia ter evitado as mortes deles?

Ela se vira e me olha com uma surpresa ofendida, como se eu tivesse acabado de lhe dar um tapa no rosto. Então seu olhar endurece e ali está ele, o instante exato em que seu amor por mim desaparece. Na hora, estou com adrenalina demais no corpo para reparar, mas vejo isso com toda a clareza a cada vez em que revivo a gravação. A mudança repentina em seus olhos diz tudo. Em um segundo ela me ama e no seguinte não me ama mais.

Ela não responde minha pergunta. Apenas me olha feio em silêncio, até que Shoto enfim interrompe.

– Vamos ganhar trilhões de dólares vendendo esses headsets, Arty – diz ele com toda a calma. – Podemos usar esse dinheiro para ajudar o mundo. Para tentar resolver todas as coisas que precisam ser resolvidas.

Samantha balança a cabeça.

– Nenhum dinheiro vai conseguir desfazer os males que esses headsets vão trazer – responde ela, parecendo derrotada agora. – Vocês leram o e-mail de Og. Ele também acha que lançar a INO é uma má ideia.

– Og nem experimentou a INO – retruco, deixando raiva demais transparecer na minha voz. – Ele está fazendo que nem você. Sendo contra sem nem mesmo tentar entender o potencial.

– Claro que entendo o potencial, seu idiota! – grita Samantha. Ela olha ao redor da mesa. – Meu Deus! Algum de vocês assistiu a *Matrix* recentemente? Ou a *Sword Art Online*? Conectar seu cérebro e seu sistema nervoso direto a uma simulação de computador nunca é uma boa ideia! Isso significa dar controle total de nossas mentes a uma máquina. Vamos nos transformar em ciborgues...

– Ah, qual é – interrompe Aech. – Você está exagerando...

– Não! – grita ela. – Não estou.

Samantha respira fundo antes de olhar ao redor da mesa para nós três.

– Vocês não entendem? É por isso que Halliday nunca lançou a tecnologia INO. Ele sabia que isso só apressaria o colapso da civilização ao encorajar as pessoas a passarem ainda mais tempo fugindo da realidade. Ele não queria ser o responsável por abrir a

caixa de Pandora. — Ela olha para mim e agora seus olhos ficam cheios de lágrimas. — Achei que você queria viver aqui. No mundo real. Comigo. Mas você não aprendeu nada, não é mesmo?

Ela se aproxima e dá um soco no botão de energia do drive de dados conectado ao meu headset INO, encerrando minha gravação.



Quando fizemos uma votação oficial, Aech, Shoto e eu votamos a favor de patentear o headset INO e lançá-lo no mercado, com Samantha sendo a única a discordar.

Ela não conseguiu me perdoar. Foi o que disse para mim assim que votei contra ela. Logo antes de terminar comigo.

— Não podemos mais ficar juntos, Wade — disse ela em tom calmo, a voz sem emoção. — Não quando discordamos sobre uma questão tão básica. E tão importante. Suas ações hoje terão consequências desastrosas. Sinto muito que você não consiga ver isso.

Assim que meu cérebro finalmente processou o que havia acontecido, desabei em uma cadeira, abraçando o peito. Fiquei arrasado. Eu ainda estava apaixonado por ela. Sabia que tinha partido o seu coração. Mas também acreditava que lançar a INO era a coisa certa a fazer. Se eu tivesse negado isso a bilhões de pessoas em sofrimento com o único intuito de preservar o nosso relacionamento, o que eu seria?

Quando liguei para Samantha e tentei explicar isso, ela ficou furiosa de novo. Disse que eu é que estava sendo egoísta, me recusando a ver como o que estávamos fazendo era perigoso. Então ela parou de falar comigo de vez.

Ainda bem que meu novo headset INO me oferecia uma fuga fácil para o sofrimento. Com o apertar de um botão, eu me distraía do meu coração partido e me concentrava em outra coisa. Eu podia colocar o headset e reviver as memórias felizes de outra pessoa sempre que quera. Ou podia apenas acessar o OASIS, onde eu era tratado como um deus, e onde sentia que tudo era real... tão real quanto os nossos sonhos mais vívidos.

Quando o Enigma dos Fragmentos apareceu, eu o agarrei como mais uma distração. Agora, porém, passados mais de três anos, minha obsessão continua em resolvê-lo se tornara algo forçado e desesperado e eu estava ciente disso. Na verdade, era só uma tentativa de esquecer o estrago que fiz na minha vida pessoal. Não que eu jamais fosse admitir tal coisa em voz alta.

Nenhuma dessas distrações me ajudava a reparar a situação, é claro. Ainda pensava em Samantha todos os dias. E me perguntava o que podia ter feito diferente.

Agora, eu tentava convencer de que Samantha teria terminado comigo mais cedo ou mais tarde. Ao fim da primeira semana na propriedade de Og, eu já tinha começado a me perguntar se ela estava arrependida. Ela começara a perceber minhas peculiaridades irritantes. Minha dificuldade de reconhecer deixas sociais. Minha completa inabilidade em lidar com estranhos. Minha carência e imaturidade emocional. É provável que ela já estivesse procurando uma desculpa para se livrar do novo namorado esquisito, e quando decidi votar contra ela a respeito do lançamento da INO, isso só antecipou o inevitável.

Desde o nosso término, eu só tinha visto Samantha através de seu avatar do OASIS, e apenas durante as nossas reuniões de

coproprietários. Mesmo assim, ela quase não se dirigia a mim ou fazia contato visual. Ela parecia estar se esforçando ao máximo para fingir que eu não existia.

Depois de nossa separação, ela se concentrou em pôr em prática seu maior plano: aquele sobre o qual ela me contou quando nos encontramos pela primeira vez e discutimos o que faríamos se um de nós conseguisse vencer o concurso de Halliday.

"Se eu ganhar o dinheiro, vou me certificar de que todo mundo no planeta tenha comida suficiente. Depois que resolver a fome mundial, podemos descobrir como salvar o meio ambiente e resolver a crise de energia."

Fiel à sua palavra, ela fundou a Art3mis Foundation, uma instituição de caridade global cuja missão era acabar com a fome no mundo, salvar o meio ambiente e resolver a crise de energia. Ela doava quase toda a sua enorme renda para a fundação.

Samantha ainda possuía um apartamento no último andar do prédio da Art3mis Foundation no centro de Columbus, a poucos quarteirões da GSS. Mas ela passava pouquíssimo tempo lá. Estava sempre viajando, visitando os países mais problemáticos e empobrecidos do mundo para chamar a atenção da mídia para os desafios que enfrentavam e para supervisionar os projetos de ajuda da Art3mis Foundation.

Ela também usou sua nova fama e riqueza para defender uma série de causas ambientais e humanitárias ao redor do mundo e, da noite para o dia, se transformou em uma espécie de estrela do rock da filantropia. Samantha era uma mistura de Oprah, Joan Jett e Madre Teresa. Ela agora tinha bilhões de admiradores e, apesar de tudo que aconteceu, não pude deixar de ser um deles.

Mas ela não era a única tentando transformar o mundo em um lugar melhor. Aech, Shoto e eu também estávamos fazendo nossa parte.

Shoto fundou a própria organização de caridade chamada Daisho Council, que dava comida, moradia, assistência médica e terapia gratuitas para milhões de jovens japoneses isolados, conhecidos como *hikikomori*, que viviam em uma reclusão voluntária. Aech criou uma instituição de caridade semelhante na América do Norte, chamada Helen's House, que proporcionava abrigo para jovens LBGTQIA+ sem-teto nos Estados Unidos e no Canadá, assim com outra fundação dedicada a fornecer tecnologia e recursos autossustentáveis às nações africanas empobrecidas. E, só por diversão, ela a chamou de Wakandan Outreach Initiative.

Eu fundei a Parzival Relief Organization, uma organização sem fins lucrativos que fornecia comida, eletricidade, acesso à internet e headsets INO para crianças órfãs e pobres em todo o mundo. (Para ser sincero, era o tipo de ajuda que eu gostaria de receber se ainda fosse um garoto morando nas pilhas.)

Também começamos a mandar dinheiro para o governo dos Estados Unidos e seus cidadãos, que estavam com dificuldades e já sobreviviam da ajuda estrangeira havia décadas. Pagamos a dívida nacional e fornecemos drones de defesa aérea e telerrobôs táticos para ajudar a restabelecer o estado de direito nas áreas rurais onde a infraestrutura local declinara junto à rede de energia. Os policiais humanos não precisavam mais arriscar suas vidas para fazer valer a lei. Nossos telerrobôs policiais eram capazes de cumprir sua missão de servir e proteger a sociedade sem colocar vidas em risco. Sua programação e mecanismos de controle os impediam de machucar alguém durante o cumprimento do dever.

Juntos, Samantha, Aech, Shoto e eu doávamos bilhões de dólares todos os anos. Mas muitas pessoas ricas (como Ogden Morrow) vinham despejando rios de dinheiro nesses mesmos problemas havia décadas, com poucos resultados. E, até o momento, os esforços nobres dos High Five também não estavam fazendo tanta diferença assim. Por enquanto, mantínhamos o caos e o colapso sob controle, mas a situação periclitante da humanidade continuava a se agravar.

A razão para isso era dolorosamente óbvia para mim. Estávamos em um caminho sem volta. A população do mundo se aproximava cada vez mais rápido dos dez bilhões, e o planeta Terra estava deixando bem claro que não poderia mais sustentar todos nós. Ainda mais depois de termos passado os últimos dois séculos envenenando os mares e a atmosfera com nosso descaso industrial. Tínhamos feito nossa própria cama e agora íamos morrer nela.

Era por isso que eu ainda estava trabalhando em meu plano B, aquele que dividi com Samantha na primeira noite em que nos conhecemos.

Nos últimos três anos, eu vinha financiando a construção de uma pequena espaçonave interestelar movida a energia nuclear na órbita baixa da Terra. Ela abrigava uma biosfera autossustentável, que poderia manter viva a longo prazo uma tripulação de até vinte e quatro passageiros, incluindo Aech e Shoto, que me ajudaram a custear a conta do projeto caríssimo.

Batizei minha nave de *Vonnegut*, como minha antiga nave da classe *Firefly* no OASIS, em homenagem ao meu escritor preferido.

Se os motores de fusão da *Vonnegut* funcionassem como deveriam, se a proteção contra radiação se sustentasse e o casco blindado da nave não fosse perfurado por nenhum micrometeoro ou esmagado por um

asteroide, chegaríamos à Proxima Centauri em cerca de quarenta e sete anos. Lá, procuraríamos um planeta habitável similar à Terra, onde pudéssemos construir um novo lar para nós, nossos filhos e os embriões humanos congelados que levaríamos. (Já fazia mais de um ano que estávamos aceitando doações de embriões de todos os países do mundo na esperança de garantir a diversidade genética.)

O computador de bordo da nave continha uma nova simulação de realidade virtual autônoma para acessarmos ao longo de nossa longa jornada. Depois de muito debate sobre como deveríamos chamar o novo reino virtual, por fim optamos por ARC@DIA. (Foi ideia de Aech substituir o *a* por um @, para dar um floreio L33t ao nome e ajudar a distingui-lo da região geográfica no centro da Grécia, do projeto paralelo de Duran Duran, da cidade em Gallifrey, e da realidade alternativa em Dungeons & Dragons, além de todas as outras Arcadias por aí.)

O ARC@DIA serviria como nossa própria versão de bolso do OASIS durante a viagem. Ainda estava sendo desenvolvido, e é provável que continuasse assim até o dia de nossa partida. Devido a várias limitações de espaço e hardware, nossa simulação não era tão grande; tinha cerca de metade do tamanho de um setor do OASIS. Mas ainda era uma grande quantidade de espaço virtual para nós e nossa pequena tripulação. Tínhamos espaço suficiente para carregar cópias de mais de duzentos de nossos planetas favoritos do OASIS, junto a seus NPCs, os personagens não jogáveis. Não nos demos ao trabalho de transferir nenhum conteúdo de negócios ou planetas de varejo. Para nosso destino, não precisaríamos de lojas nem comércio. Além disso, tínhamos que economizar espaço no banco de dados, já que estávamos trazendo uma cópia de todo o banco de dados de arquivos da INO-net.

O backup era atualizado todas as noites, junto ao novo conteúdo do OASIS.

Havia mais uma coisa que tornava nossa simulação diferente de sua predecessora. Ao contrário do OASIS, o ARC@DIA só podia ser acessado através de um headset de interface neural. (Não queríamos perder tempo, espaço nem dinheiro trazendo a tecnologia háptica defasada.)

A *Vonnegut* ainda demoraria cerca de um ano para ser terminada, mas Aech, Shoto e eu não tínhamos pressa. Não estávamos com muita vontade de abandonar a Terra por uma viagem longa e perigosa em uma lata de sardinha. E ainda não estávamos prontos para desistir do planeta. Não enquanto ainda houvesse uma chance de salvá-lo. O que estávamos fazendo era nos preparar para um possível fim dos tempos em uma escala multibilionária. Criando um bote salva-vidas para escapar do planeta se, e quando, tudo desse errado.

Escondemos os detalhes do Projeto Vonnegut do mundo (e de Samantha) o máximo que pudemos. Mas a notícia do que estávamos fazendo acabou vazando para a imprensa. Claro que Samantha ficou furiosa quando descobriu que gastamos mais de trezentos bilhões de dólares na construção de uma nave com o objetivo de escapar de nosso planeta moribundo, em vez de usar o dinheiro e a mão de obra para ajudá-la a tentar salvá-lo.

Eu disse a Samantha que havíamos reservado um lugar para ela na tripulação da *Vonnegut*, mas dá para imaginar como a notícia foi recebida. Ela saiu da reunião furiosa e acabou com a gente na imprensa. Fomos acusados de sabotar a humanidade ao liberar a INO para as massas e então usar os lucros para construir um bote salva-vidas para salvar a nossa própria pele.

Mas eu não via a questão assim. E, ainda bem, nem Aech nem Shoto. Admirávamos o otimismo de Samantha e talvez (em um bom dia) até mesmo o compartilhássemos. Mas com a Terra à beira de um colapso, não ter um plano B era uma tolice. Enviar uma pequena amostra da humanidade para o espaço era a única atitude responsável a ser tomada. E, naquele momento precário da história, éramos as únicas três pessoas no planeta com os recursos para tal.



Depois de dar mais de vinte voltas em minha piscina olímpica coberta aquecida (que, graças aos meus óculos de natação de RA, estava repleta de peixes tropicais raros e até mesmo alguns golfinhos amigáveis para me fazer companhia), eu me vi em meu closet, rodeado por ternos sob medida e roupas de grife que eu nunca tinha usado, e era provável que nunca fosse usar. Vestia o mesmo tipo de roupa todos os dias, assim nunca tinha que parar para pensar no que usar. Copiei a ideia de Jeff Goldblum em *A mosca*, e ele, por sua vez, a copiara de Albert Einstein.

Eu seguia minha rotina de exercícios religiosamente, mesmo quando me sentia indisposto. Praticar exercícios por pelo menos duas horas todos os dias era uma necessidade, já que muitas vezes eu passava mais de onze horas conectado ao OASIS, às quais se seguiam oito horas de sono. Eu tinha a impressão de que eram necessárias pelo menos duas horas de exercícios intensos para equilibrar as vinte ou mais horas que eu passava sem me mover.

Assim como comer e dormir, o exercício era uma das coisas que as pessoas ainda precisavam fazer na vida real. Nenhuma das atividades físicas simuladas que você vivenciava com o headset INO exercia qualquer efeito no mundo real para melhorar a circulação ou aumentar o tônus muscular, por exemplo.

Terminei de amarrar os cadarços de meus Air Jordan vintage e saí para a varanda, onde meu café da manhã habitual me esperava. Quando me sentei à mesa, um de meus robôs de serviço humanoides Belvedere tirou a tampa de minha omelete e batata rosti e me serviu um copo de suco de laranja fresco. Em seguida, foi para o canto da varanda e ficou lá parado como uma estátua, aguardando até que eu precisasse dele.

Eu programara Belvedere para jamais falar a menos que eu me dirigisse a ele, porque sua voz artificial me deixava nervoso, por mais que ajustasse seu tom e a inflexão. É provável que isso acontecesse porque eu tinha assistido a filmes demais sobre revoltas de robôs.

Não havia qualquer possibilidade real de meus robôs de serviço se revoltarem, é claro. Como a maioria da inteligência artificial com a qual as pessoas interagem no dia a dia, Belvedere e seus colegas domésticos eram IAs de nível um, classificadas como "extremamente fracas". A IA de nível um era usada para operar robôs de serviço, dirigir carros automáticos e pilotar aviões. Todos os nossos NPCs no OASIS eram Nível Um.

A IA de Nível Dois era empregada em geral para fins científicos e militares, e seu uso e parâmetros operacionais eram restringidos e regulamentados pela maioria dos governos mundiais. As IAs de Nível Dois podiam armazenar memórias de curto prazo e tinham habilidades de aprendizagem independente mais fortes. Porém ainda não tinham

autonomia nem qualquer tipo de identidade ou consciência de si mesmas.

As IAs de Nível Três eram o pacote completo: totalmente autônomas e autoconscientes. Do tipo alertado pelos filmes de ficção científica. Esse nível de inteligência artificial ainda era apenas teórico, louvado fosse Crom. Porém, de acordo com os principais engenheiros da GSS, era provável que isso mudasse em breve. A corrida para criar uma inteligência artificial verdadeira era como a corrida para criar a bomba atômica. Vários países diferentes (incluindo o meu) estavam trabalhando para criar uma inteligência artificial totalmente autoconsciente, tão-inteligente-se-não-mais-que-o-ser-humano-médio. Talvez alguns já tivessem conseguido o feito, e agora estavam todos esperando para ver quem as liberaria primeiro, talvez em um exército de drones aéreos conscientes e telerrobôs de batalha que falassem "Entendido, entendido" uns para os outros enquanto metralhavam os civis. Isto é, se nós não nos explodíssemos primeiro.

Comi em silêncio por alguns minutos, olhando para o céu. Quando terminei a refeição, coloquei meus óculos de RA de novo e os usei para logar na minha conta do OASIS. Então usei um código de acesso remoto criptografado para assumir o controle de um telerrobô (um robô de telepresença humanoide) que estava em órbita bem acima da Terra, a bordo da *Vonnegut*. Depois que minha conexão com o robô foi estabelecida, meus óculos de RA me permitiram ver através de seus "olhos" — um conjunto de câmeras de vídeo estereoscópicas montadas em sua cabeça. Eu desconectei o telerrobô de sua estação de carregamento, que estava ancorada em uma antepara no porão de carga da nave. Isso ficava na seção circular da nave que girava sem parar a fim de gerar força centrípeta e criar uma gravidade simulada.

Dirigi o telerrobô a uma janela de observação circular instalada na fuselagem externa da nave. Aí esperei alguns segundos até o círculo girar e a curva azul e luminosa da Terra surgir, enchendo meu campo de visão. A *Vonnegut* estava passando no momento pela América do Norte. Por meio de uma brecha nas nuvens, consegui vislumbrar o contorno do Lago Erie e, em seguida, a densa malha urbana de Columbus logo abaixo. Estabilizei e dei um zoom até ter uma imagem de satélite de minha própria casa e do pátio onde eu me encontrava sentado. Por um ou dois segundos, fui capaz de observar a mim mesmo através dos olhos de um robô de telepresença a bordo de uma nave estelar orbitando a Terra.

Quando o círculo girou e a Terra saiu do meu campo de visão, afastei o telerrobô da janela e usei-o para dar uma volta rápida na nave. Dezenas de outros telerrobôs flutuavam por suas seções, controlados pelos técnicos e engenheiros na Terra. Estavam fazendo testes de diagnóstico na blindagem experimental contra radiação pesada que envolvia o compartimento de armazenamento de embriões congelados. Após acompanhar seu trabalho por um tempo, dirigi meu telerrobô até o Centro de Operações de Rede da nave, para dar uma olhada nos servidores de backup do ARC@DIA e da conexão com o OASIS da Terra que usávamos para manter atualizadas nossas cópias de vários planetas na simulação. Tudo parecia estar funcionando perfeitamente. Ainda tínhamos muito espaço de armazenamento extra para futuras atualizações do conteúdo do ARC@DIA no computador da *Vonnegut*. Seu poder de processamento nos limitava a um máximo de cem usuários simultâneos do ARC@DIA, mas isso era muito mais do que precisávamos.

Passei mais alguns minutos guiando meu telerrobô pelos corredores silenciosos da nave antes de devolvê-lo à estação de carregamento. Então me desconectei e me vi de volta à Terra, sentado no meu pátio.

Tinha viajado até o espaço e voltado, e só se passaram quinze minutos do meu dia.

Tentei ligar para Aech e Shoto, para ver se algum dos dois queria conversar antes da nossa reunião de coproprietários. Mas, como de costume, nenhum deles atendeu. Tirei os óculos e os atirei na mesa à minha frente com um suspiro. Disse a mim mesmo que Aech ainda devia estar dormindo e quem sabe Shoto estava ocupado com o trabalho. Eu podia verificar o status de suas contas, mas aprendi da maneira mais difícil que, se seus amigos estão evitando você, era melhor não ficar investigando o porquê.

Continuei a tomar meu café da manhã em silêncio, ouvindo o vento nas árvores e observando distraído o bando de drones de segurança no céu patrulhando o perímetro de minha propriedade. Em geral, era o único período que eu passava ao ar livre todos os dias, a fim de obter minha dose mínima diária de luz solar. No fundo, ainda concordava com Halliday de que sair de casa era algo muito superestimado.

Puxei meus óculos de RA de volta e dei uma olhada nos e-mails acumulados em minha caixa de entrada durante a noite. Depois, passei algum tempo atualizando minha lista de reprodução da INO-net com novas Gravs e Sims a partir da lista de "Downloads mais populares". Eu fazia isso todas as manhãs, embora já tivesse milhares de horas de experiências na fila. Mais do que eu jamais teria tempo para reproduzir, mesmo que vivesse cem anos. Era por isso que vivia atualizando e reorganizando os cliques em minha fila, para ter certeza de que escolheria os melhores itens primeiro.

No começo da INO-net, algumas pessoas na GSS estavam com receio de que sua popularidade pudesse fazer com que o resto do OASIS ficasse deserto, porque todos passariam seu tempo reproduzindo as vivências de terceiros em vez de explorar o OASIS para ter experiências próprias. Mas o OASIS continuava a crescer e prosperar junto à INO-net, e a maioria dos usuários dividia seu tempo de maneira igual entre as duas atividades. Talvez fosse da natureza humana ansiar por formas passivas e interativas de entretenimento.

Como de costume, pesquisei na INO-net por quaisquer cliques novos marcados com Art3mis ou Samantha Cook. Sempre que alguém postava uma gravação em que ela aparecia, eu a baixava. Mesmo que fosse apenas um clipe dela dando um autógrafo a alguém, ainda me dava a oportunidade de ficar ao lado dela por alguns segundos.

Eu sabia como isso era patético, o que, de alguma maneira, tornava tudo ainda mais patético.

Mas acredite em mim, havia cliques muito mais perturbadores e depravados que eu poderia estar reproduzindo. O download mais popular na seção para maiores de idade da INO-net era uma orgia de cinquenta pessoas, gravada simultaneamente por todos os cinquenta participantes, oferecendo ao espectador a capacidade de pular do corpo de um para o seguinte à vontade, como um demônio hedonista. Comparado a isso, perseguir virtualmente minha ex-namorada em suas aparições públicas parecia um passatempo bem mais inocente.

Não me entenda mal. A INO-net não se resumia apenas a um meio onde as pessoas podiam experimentar sexo sem culpa e fazer uso de drogas sem correr riscos. Também era uma ferramenta poderosíssima para promover a empatia e a compreensão. Celebidades, políticos, artistas e ativistas usavam o novo meio de comunicação para se

conectar com um público global, com resultados profundos. A Art3mis Foundation já até começara a postar clipes .ino: gravações em primeira pessoa feitas por indivíduos pobres e explorados ao redor do mundo, com o objetivo de expor a outras pessoas sua situação. Era um uso brilhante e eficaz da tecnologia INO. Mas também parecia hipócrita da parte de Samantha usar a INO para promover sua causa depois de protestar contra o lançamento do dispositivo. Quando mencionei isso em uma de nossas reuniões, Samantha deixou bem claro que não dava a mínima para o que eu pensava.

Comi a última garfada da minha omelete agora fria e botei o guardanapo no prato. Belvedere se moveu na hora e começou a tirar a mesa, os servomotores em seus membros robóticos zumbindo a cada um de seus movimentos pequenos e precisos.

E agora?

Eu poderia ir até a minha sala de música para fazer minha aula diária de violão. Um dos meus novos hobbies era aprender a tocar violão na realidade, o que tinha se mostrado muito diferente (e muito mais difícil) do que tocar uma guitarra simulada no OASIS. Ainda bem que eu tinha o melhor professor que se poderia imaginar: um holograma licenciado do grande Edward Van Halen, da época do lançamento de 1984. Ele não dava folga. Graças aos seus ensinamentos, eu estava começando a ficar muito bom.

Ou eu poderia fazer outra aula de dança de Bollywood. Eu estava treinando para o casamento de Aech e Endira dali a alguns meses. Eu sabia que Samantha estaria lá e, no fundo, comecei a nutrir uma fantasia idiota de que poderia reconquistá-la quando ela me visse dando um show na pista de dança.

Uma mensagem apareceu no meu visor de RA, um lembrete de que eu tinha uma consulta marcada com meu terapeuta naquela manhã. Sempre fazia uma sessão de terapia antes da reunião de coproprietários da GSS, para me ajudar a ficar em um estado de espírito calmo e não belicoso e, com sorte, evitar discussões desnecessárias com Samantha. Às vezes até dava certo.

Selecionei o ícone do programa de terapia no monitor de alertas dos óculos de RA e meu terapeuta virtual apareceu na cadeira vazia à minha frente. Quando você instalava o software pela primeira vez, podia escolher a aparência física e a personalidade do terapeuta a partir de milhares de opções predefinidas, de Freud a Frasier. Eu selecionei Sean Maguire, o personagem de Robin Williams em *Gênio indomável*. Seus maneirismos familiares, o sorriso caloroso e o falso sotaque de Boston me faziam sentir como se eu estivesse conversando com um velho amigo, por mais que ele só dissesse coisas como "Sim, pode continuar" e "Como você se sente com isso, Wade?".

Também podia mudar o local onde as sessões ocorriam. A configuração padrão era a sala na faculdade comunitária onde ele dava aula, o mesmo local onde a maioria de suas sessões com Will Hunting acontecia no filme. Ou dava para escolher um dos vários bares em Southie, incluindo Timmy's Tap ou o L Street Tavern. Mas eu estava a fim de mudar as coisas naquela manhã, então escolhi o banco à beira do lago no Jardim Público de Boston e, no instante seguinte, Sean e eu estávamos sentados lá, lado a lado, olhando para os cisnes.

Ele começou me perguntando se eu ainda estava tendo pesadelos com a morte de minha tia Alice. Menti e disse que não, porque não queria falar sobre aquilo de novo.

Ele passou para o assunto do meu "vício" (seu termo) nas redes sociais e perguntou-me como eu achava que minha recuperação estava progredindo. Há pouco mais de um mês, bloqueei de maneira irreversível todas as minhas contas nas redes sociais. Não conseguiria usar nenhuma delas por um ano inteiro. Eu disse a Sean que ainda sentia sintomas de abstinência, mas que estavam começando a diminuir.

O vício em Meed-Feed existia desde antes de eu nascer, mas se tornou ainda mais comum após o lançamento da INO. A maioria das primeiras plataformas de redes sociais, como o Facebook, YouTube e Twitter, migrou para o OASIS logo após seu lançamento, e todas ainda existiam hoje em seu meed feed, uma espécie de feed de mídia social integrado que era incorporado à conta de cada usuário. Isso permitia que bilhões de usuários do OASIS em todo o mundo compartilhassem mensagens, memes, arquivos, fotos, músicas, vídeos, fofocas de celebridades, pornografia e insultos mesquinhos uns com os outros, como as pessoas vinham fazendo na internet nos últimos cinquenta anos.

Nunca fui bom em situações sociais de qualquer tipo, então durante a maior parte da minha vida evitei por completo as redes sociais. E deveria ter continuado a evitá-las depois que me tornei uma figura pública.

Eu não me sentia confortável sob os holofotes, no fim das contas. Eu era um garoto desajeitado, bom em videogames e em decorar curiosidades. Não estava preparado do ponto de vista mental nem do emocional para ter a atenção do mundo inteiro voltada para mim.

A qualquer hora do dia, havia milhões de pessoas postando coisas negativas sobre mim em algum lugar on-line. Tinha sido assim desde

que encontrei a Chave de Cobre, mas foi só depois que ganhei o concurso que os haters apareceram com força total.

Até que isso fazia sentido. No instante em que herdei a fortuna de Halliday, deixei de ser o coitadinho, o cara determinado das pilhas em uma batalha heroica contra os Seis. Passei a ser apenas mais um bilionário babaca, levando uma vida fácil em sua torre de marfim. Nenhuma das coisas que meus amigos e eu fazíamos para tentar ajudar a humanidade parecia importar.

Meus detratores na mídia começaram a se referir ao meu avatar como "Parvozal" em vez de Parzival, enquanto os idiotas menos pretensiosos on-line preferiram adotar o antigo apelido de I-rok para mim: "Pênis-vila".

As coisas pioraram ainda mais quando uma banda até então desconhecida, Tapioca Shindig, lançou uma música intitulada "Lambe-botas dos Seis", que usava uma versão com autotune da transmissão ao vivo que fiz durante a Batalha do Castelo Anorak, quando declarei ao mundo que: "Se e quando eu encontrar o *Easter egg* de Halliday, prometo dividir meus ganhos igualmente com Art3mis, Aech e Shoto. Palavra de escoteiro. Pela honra dos caça-ovos. Pela minha mãe mortinha. Todas essas bobearias. Se estiver mentindo, que eu seja para sempre conhecido como um idiota sem colhões lambe-botas dos Seis." Mas eles cortaram e colocaram só a última parte, então a letra da música era só eu cantando sem parar: "Que eu seja para sempre conhecido como um idiota sem colhões lambe-botas dos Seis".

A música viralizou na hora. Foi o único hit da Tapioca Shindig. Eles postaram um videoclipe na INO-net que chegou a mais de um bilhão de downloads antes que eu o retirasse do ar. Em seguida, processei a

banda por difamação e levei cada um de seus integrantes à falência. O que, é claro, só fez com que o público me odiasse ainda mais.

Samantha, Aech e Shoto também recebiam um bocado de ódio on-line, é claro, mas o enfrentavam com mais tranquilidade. De alguma maneira, eram capazes de se deleitar com a adoração dos bilhões de fãs e ignorar a ira dos opositores mais vociferantes. Eu parecia não ter a maturidade emocional necessária para lidar tão bem com isso.

É verdade, eu sabia que as opiniões dos haters não significavam nada e não afetavam a vida real. A menos, é claro, que *permitíssemos*. O que eu *fazia*, é claro.

E é verdade, a parte racional do meu cérebro sabia que a maioria esmagadora das pessoas que nos criticavam on-line estava fazendo isso pois tinham de lidar com uma decepção esmagadora em suas próprias vidas infelizes. E quem poderia culpá-las? A realidade era terrível para a maior parte da população mundial. Eu deveria sentir pena daquelas almas tristes e patéticas que não tinham nada melhor para fazer do que descontar suas frustrações atacando a mim e aos meus amigos.

Em vez disso, parti para um massacre furioso de trolls. Vários massacres, na verdade.

As habilidades de superusuário que herdei de Halliday me permitiam contornar a rígida política de proteção da identidade dos usuários do OASIS. Então, quando algum babaca espertinho usando o apelido Pênis-vilaH8r postou algo desagradável sobre mim nos meed feeds, abri seu perfil privado, rastreei seu avatar dentro do OASIS e esperei até ele botar os pés dentro de uma área PvP. Então, antes que Pênis-vilaH8r soubesse o que estava acontecendo, deixei meu avatar invisível, me teletransportei e o eliminei com o feitiço Dedo da Morte,

de nível noventa e nove. Agora que meu avatar usava o Manto de Anorak, eu era onipotente e invulnerável, portanto não havia nada que alguém pudesse fazer para me impedir.

Eu ficava feliz e contente em eliminar centenas de trolls dessa maneira. Se alguém falasse mal de mim, eu encontrava seu avatar e o matava. Se alguém criticasse Art3mis ou sua fundação, eu encontrava seu avatar e o matava. Se alguém postasse um meme racista sobre Aech ou um vídeo atacando o trabalho de Shoto, eu encontrava seu avatar e o matava... em geral logo depois de lhe fazer a pergunta retórica: "Quem manda em Bartertown?"

Depois de um tempo, as pessoas começaram a me acusar de ser o avatar indetectável, impossível de rastrear e ultrapoderoso por trás das mortes, e a reação inflamada da mídia, apelidada de "Parzivalgate", destruiu minha imagem pública. Graças às minhas vestes, não existiam provas contra mim e, é claro, neguei tudo, mas até eu tinha que admitir que parecia muito suspeito. Afinal, vários avatares são mortos por um avatar indetectável e todo-poderoso, e a única relação entre todas as vítimas era que criticaram a pessoa com mais chances de ter um avatar indetectável e todo-poderoso...

Uma petição pedindo sanções oficiais contra mim recebeu a assinatura digital de centenas de milhões de usuários do OASIS. Algumas dezenas de ações judiciais coletivas contra mim surgiram também. Não deu em nada; eu era um multimilionário com recursos ilimitados e os melhores advogados do planeta na minha folha de pagamento, além de não haver provas de qualquer irregularidade da minha parte. Mas não restava nada que eu pudesse fazer contra a raiva que provoquei.

Por fim, Aech me chamou para uma longa conversa. Ela me lembrou do quão sortudo (e poderoso) eu era agora, mesmo que por dentro ainda me sentisse como aquele garoto oprimido das pilhas. Ela me disse para amadurecer e deixar aquilo para lá.

— Cultive uma postura de gratidão, Z.

Com relutância, segui seu conselho e entrei na terapia. Eu tinha dinheiro para consultar um terapeuta humano na vida real, é claro, porém achava mais fácil compartilhar meus pensamentos mais íntimos com um programa de computador do que com outra pessoa. Um terapeuta virtual não poderia me julgar nem contar meus segredos para o cônjuge para darem umas boas gargalhadas. Ele jamais repetiria o que eu disse, e esse era o único tipo de terapeuta em quem eu conseguia confiar.

Depois de algumas sessões com Sean, percebi que o melhor para minha saúde mental seria abandonar por completo as redes sociais. E assim o fiz. Acabou sendo a escolha certa. Minha raiva diminuiu e meu orgulho ferido começou a sarar.

Por fim, eu tinha me afastado o suficiente do meu vício para perceber uma coisa. Os seres humanos não foram feitos para participar de uma rede social mundial composta por bilhões de pessoas. A evolução fez com que fôssemos projetados para sermos caçadores-coletores, com a capacidade mental para interagir e socializar com os outros membros de nossa tribo. Uma tribo composta de algumas centenas de outras pessoas, no máximo. Interagir com milhares ou mesmo milhões de outras pessoas no cotidiano era demais para nosso cérebro descendente de macacos. Por isso que a mídia social vem aos poucos enlouquecendo toda a população mundial desde que surgiu na virada do século.

Eu estava até começando a me perguntar se a invenção de uma rede social mundial era o verdadeiro "Grande Filtro" que, na teoria, causaria a extinção de todas as civilizações tecnológicas, em vez de armas nucleares ou das mudanças climáticas. Talvez toda vez que uma espécie inteligente avançasse o suficiente para inventar uma rede global de computadores, ela fosse desenvolver alguma modalidade de rede social que logo encheria esses seres com um ódio tão intenso uns pelos outros que acabariam se exterminando em um intervalo de quatro ou cinco décadas.

Só saberíamos com o tempo.



Uma coisa que nunca mencionei para meu terapeuta — ou para ninguém — foi o conforto que sentia ao saber que tinha acesso ao Grande Botão Vermelho.

Não que eu fosse de fato pressioná-lo. Li todas as conjecturas e vi as simulações dos desdobramentos catastróficos dos laboratórios de ideia internos da GSS sobre o que aconteceria se o OASIS ficasse off-line. As consequências não seriam muito agradáveis. O consenso era o seguinte: se o OASIS parasse de funcionar por mais de alguns dias, o mesmo aconteceria com a civilização humana.

Esse destino havia se tornado ainda mais certo após nossa fusão com a IOI, porque quase todas as operações de suporte que mantinham a estrutura global da internet em funcionamento agora dependiam do OASIS de alguma forma. O mesmo acontecia com a grande maioria dos sistemas de segurança e defesa em todo o mundo, em nível nacional, estadual, local e doméstico. Se o OASIS caísse, é provável que pouco

tempo depois a internet sofresse um colapso catastrófico de sua infraestrutura, e a já precária civilização humana também logo começaria a entrar em colapso. Era por isso que a GSS tinha tantas instalações de servidores reservas por todo o mundo.

Ninguém sabia que o criador do OASIS havia projetado um botão de autodestruição da simulação e que agora só eu tinha acesso a ele.

Ninguém sabia que o destino do mundo inteiro estava literalmente em minhas mãos. Exceto eu. E eu queria que continuasse assim.



Assim que minha sessão de terapia virtual acabou, desci as escadas e iniciei a longa caminhada até meu escritório na extremidade leste da mansão. Era o mesmo aposento enorme com painéis de carvalho que servira como escritório para Halliday quando ele morava aqui. Era também o lugar onde Halliday projetara e programara a elaborada caça aos *Easter eggs*. Ele até incluía uma simulação do escritório no último desafio da caça.

Para mim, aquele cômodo era solo sagrado. E eu tinha gastado três anos e milhões de dólares recriando a vasta coleção de consoles de videogame clássicos e computadores domésticos que originalmente Halliday havia exibido aqui.

O escritório continha mais de cem mostruários, dispostos em um grande padrão oval. Em cada mesa havia um computador doméstico ou videogame diferente, junto a prateleiras contendo periféricos, controles, softwares e jogos. Cada coleção era organizada e apresentada de maneira meticulosa, como uma exposição de museu.

Um equipamento de imersão OASIS convencional ficava em um canto do escritório, juntando poeira. Agora eu só o usava para emergências, quando precisava acessar o OASIS depois de atingir meu limite de doze horas diárias com a INO. Era difícil acreditar que, apenas alguns anos atrás, eu estivesse totalmente satisfeito acessando o OASIS com meus visor e equipamento háptico. Depois que você se acostumava com um headset INO, o equipamento antigo fazia tudo parecer falso, mesmo usando os melhores periféricos hápticos que o dinheiro pudesse comprar.

Meu novo protótipo CaTIM (uma cabine táctica de imersão móvel) estava em um elevador circular no centro do apartamento.

A CaTIM era a evolução lógica do conceito de cabine de imersão padrão: um caixão blindado que protegia seu corpo adormecido enquanto sua mente vagava pelo OASIS. Mas o meu novo equipamento não oferecia apenas uma proteção *passiva*. Parte da nova linha de luxo da GSS, a SuperCabine, a CaTIM parecia mais uma aranha robótica muitíssimo bem armada do que um caixão. Era um veículo de fuga blindado para navegar qualquer terreno, com oito pernas blindadas retráteis e um par de metralhadoras e lançadores de granadas de cada lado do chassi blindado. Isso sem falar na cabine coberta de acrílico à prova de balas para seu ocupante.

Nossa agência de publicidade interna já havia criado o slogan: "Você merece a melhor defesa. Diga sim à CaTIM!"

Se eu estivesse acordado, podia operar minha CaTIM com o painel de controle localizado dentro da cabine. Se estivesse conectado ao OASIS com um headset INO, podia controlar a CaTIM de dentro da simulação, através do meu avatar. Então, se meu corpo sofresse um ataque enquanto eu estava conectado, eu não precisaria sair da

simulação para me defender. E conseguiria xingar quem me atacasse por meio dos alto-falantes ensurdecadores montados no exoesqueleto fortemente blindado.

A CaTIM era um exagero, considerando o pequeno exército de guardas e drones de defesa que vigiavam a minha casa. Mas brinquedos de última geração como esse eram uma vantagem da minha posição na GSS. E eu tinha que admitir, tê-los me deixava muito menos preocupado ao deixar meu corpo de lado por doze horas todos os dias.

A maioria dos usuários da INO não tinha dinheiro para comprar uma cabine de imersão padrão, muito menos um veículo blindado. Alguns decidiam se trancar em um quarto ou armário antes de entrar no estado de sono induzido pelo headset INO. Outros pediam a alguém de sua confiança para cuidar de seu corpo indefeso enquanto sua mente estava temporariamente desconectada dele.

Claro, como Art3mis gostava de apontar, muitos usuários não tomavam nenhuma precaução antes de usar seus headsets INO. E muitos pagavam o preço. Uma nova geração de ladrões, estupradores, assassinos em série e ladrões de órgãos ia atrás dos usuários da INO que não protegiam seu corpo enquanto sua mente tirava férias. Nos últimos anos, porém, milhares de hotéis cápsula, os "BodyLockers", abriram as portas em todo o mundo, e lá as pessoas alugavam quartos do tamanho de um caixão por apenas alguns créditos por dia. Era o aluguel mais baixo imaginável. Novos BodyLockers eram construídos todos os dias para atender à demanda.

Para aumentar a segurança do usuário, a GSS também começou a vender headsets INO de luxo com câmeras que possuem detectores de movimento e feeds de vídeo capazes de ser monitorados de dentro do

OASIS. As cabines de imersão também recebiam câmeras internas e externas que permitiam aos ocupantes monitorarem seu corpo físico e seus arredores de dentro do OASIS, junto a detectores de movimento que os alertariam se alguém se aproximasse de seu corpo *Irl*.

Entrei no banheiro particular do escritório e permaneci lá até esvaziar os intestinos e a bexiga o máximo possível. Isso havia se tornado um ritual pré-login para todos os usuários da INO, sobretudo para aqueles que queriam permanecer conectados por doze horas inteiras sem borrarem as calças. Quando saí do banheiro, entrei na CaTIM e me acomodei na poltrona em gel reclinável. As amarras acolchoadas se fecharam em torno de meus braços, minhas pernas e minha cintura, para evitar que eu caísse. Durante a longa sessão com a INO, a poltrona de vez em quando viraria meu corpo e flexionaria meus membros para aumentar a circulação e prevenir a atrofia muscular. Também havia trajes especiais que permitiam ao usuário estimular eletricamente os músculos enquanto estava desacordado, mas eles irritavam minha pele, então nunca os usava.

Apertei um botão para fechar a capota da CaTIM. Então pressionei outro para ativar o elevador circular no qual estava acomodada. Sorri e me preparei para a queda, pouco antes de a plataforma começar a descer pelo poço do elevador. Luzes embutidas na parede de titânio reforçado passaram em um borrão.

O elevador fora projetado de forma que, se você olhasse para cima durante a descida, ele parecia idêntico ao elevador ultrassecreto guardado por B. B. King em *Os espiões que entraram numa fria*. Tanto ele quanto o bunker ao qual levava foram construídos por Halliday quando ele se mudou para a mansão, para que tivesse um lugar onde sobreviver à Terceira Guerra Mundial, que ainda ameaçava estourar a

qualquer momento, exatamente como nos últimos cem anos. Agora eu usava seu bunker para meus mergulhos diários de doze horas na INO, feliz em saber que estava bem protegido para sobreviver a um ataque de mísseis em minha própria casa, caso algum déspota maluco e assassino conseguisse sobrepujar nossa rede de defesa global, as defesas redundantes que a GSS construíra ao redor de Columbus para evitar ataques terroristas a nossos servidores OASIS e as instalações de mísseis antibalísticos ainda mais excessivos que cercavam a mansão.

O mundo inteiro sabia meu endereço, então eu não sentia que estava sendo paranoico. Estava apenas tomando as devidas precauções.

Quando as portas de segurança do elevador se abriram, usei os controles da CaTIM para andar para a frente como uma aranha rumo ao compartimento de entrada do bunker, que consistia em uma grande sala de concreto vazia com luzes embutidas no teto. O elevador ficava em uma extremidade e um par de grandes portas blindadas ficava na outra, levando ao abrigo antibombas de alta tecnologia abastecido com suprimentos.

No fundo, eu amava vir até aqui. Três quilômetros abaixo da terra, naquele bunker de concreto blindado, eu me sentia como se estivesse em minha própria Batcaverna. (Embora agora fosse óbvio para mim que Bruce Wayne nunca teria sido capaz de construir sua base de combate ao crime sozinho, em total segredo, sem ninguém para ajudá-lo a colocar o encanamento e despejar o concreto exceto o mordomo idoso. Não tinha como.)

Baixei minha CaTIM até o chão de concreto, retraí suas pernas e botei-a no modo de defesa padrão. Em seguida, retirei meu headset INO do suporte acima da minha cabeça e o coloquei. Quando o liguei,

os elos de titânio se retraíram de modo automático para se ajustar aos contornos do meu crânio antes de travarem no lugar para que o headset não pudesse ser movido nem um micrômetro. Se isso acontecesse no meio da minha sessão com a INO... seria ruim.

Pressionei um botão para deslizar a cobertura blindada da CaTIM e ela se fechou com um silvo pneumático, isolando-me com segurança dentro da cabine espaçosa.

Então pigarreei e disse:

— Iniciar a sequência de login.

Senti um formigamento familiar no couro cabeludo enquanto o headset escaneava meu cérebro e verificava minha identidade. Então, uma voz feminina me pediu minha frase-passe e eu a recitei, tendo o cuidado de pronunciar bem cada sílaba. Eu a trocara havia pouco para a mesma que usei durante os últimos dias da Caçada de Halliday, um trecho da música "Don't Let's Start" de 1987, dos They Might Be Giants: *Ninguém no mundo consegue o que quer e eu acho isso lindo...*

Depois que minha frase-passe foi reconhecida e aceitei o aviso de segurança da INO, o sistema acabou de me conectar. Eu me ouvi respirar aliviado enquanto a realidade se apagava e o OASIS aparecia ao meu redor.



Eu então me materializei dentro da minha fortaleza em Falco, o pequeno asteroide no Setor Quatorze que ainda servia como lar para o meu avatar dentro do OASIS. Havia tentado me mudar para o Castelo Anorak depois que o herdei, mas não gostava muito da decoração ou da atmosfera de lá. Me sentia mais em casa aqui, no meu território, que eu mesmo projetei e construí.

Eu estava sentado no meu centro de comando. Era o mesmo local onde meu avatar estivera sentado na noite anterior, quando atingi o limite diário de doze horas da INO e o sistema me desconectou automaticamente.

Os painéis de controle dispostos à minha frente tinham uma série de interruptores, botões, teclados, joysticks e telas. Os vários monitores de segurança à minha esquerda estavam conectados a câmeras virtuais por todo o interior e o exterior da minha fortaleza. À direita, outros monitores exibiam feeds de vídeo do mundo real que ficavam no interior e no exterior da minha cabine de imersão. Meu

corpo adormecido podia ser visto de vários ângulos diferentes, assim como informações detalhadas de seus sinais vitais.

Olhei pela cúpula transparente para a paisagem árida e repleta de crateras que cercava minha fortaleza. Tinha sido o lar do meu avatar durante o último ano do concurso de Halliday, e desvendi um dos principais enigmas enquanto estava sentado nesta cadeira. Eu esperava que o ambiente familiar me ajudasse a ter um insight em minha busca pelos Sete Fragmentos. Até agora não tinha funcionado.

Acessei o menu de teletransporte na HUD de superusuário do meu avatar, depois desci até a lista de locais favoritos até encontrar o planeta Gregarious no Setor Um, onde ficavam os escritórios virtuais da Gregarious Simulation Systems dentro do OASIS. Quando o selecionei e toquei no ícone de teletransporte, meu avatar foi transportado na mesma hora para um conjunto de coordenadas salvas anteriormente, a centenas de milhões de quilômetros virtuais de distância.

Se eu fosse um usuário normal do OASIS, a viagem teria me custado muito dinheiro. Mas como eu usava o Manto de Anorak, podia me teletransportar para qualquer lugar, a qualquer momento, de graça. Era muito diferente de quando eu era um estudante falido preso em Ludus.

Meu avatar reapareceu no último andar da Torre Gregarious, uma réplica virtual do arranha-céu da GSS no centro de Columbus. Nosso chefe de operações, Faisal Sodhi, estava na recepção esperando por mim.

— Sr. Watts! — cumprimentou Faisal. — É bom ver o senhor.

— É bom ver você também, cara — respondi. Tinha desistido de tentar convencer Faisal a me chamar de Wade ou Z há anos.

Ele se aproximou para me cumprimentar e eu apertei sua mão estendida. Poder cumprimentar as pessoas sem perigo de espalhar doenças sempre foi uma das vantagens do OASIS. Mas nos velhos tempos, antes de a INO ser lançada, parecia sempre que você estava apertando a mão de um manequim, mesmo com as melhores luvas hápticas do mercado. Sem a sensação de contato humano pele a pele, a saudação antiga havia perdido muito de seu significado. Depois que lançamos a INO, os apertos de mão entraram em voga de novo, junto com *high fives* e soquinhos, porque agora pareciam reais.

A sala de reuniões era protegida por magia e tecnologia. Fazíamos nossas reuniões de coproprietários aqui, em vez de em uma sala de bate-papo padrão do OASIS, porque isso permitia que diversas medidas de segurança adicionais fossem tomadas para evitar que alguém nos gravasse ou espionasse, inclusive nossos próprios funcionários.

— Os outros já chegaram? — perguntei, apontando para as portas fechadas atrás dele.

— A srta. Aech e o sr. Shoto chegaram há poucos minutos — disse ele, abrindo as portas. — Mas a srta. Cook ligou para avisar que está um pouco atrasada.

Assenti e fui para a sala de reuniões. Aech e Shoto estavam de pé perto das janelas que iam do chão ao teto, beliscando uma seleção ridiculamente variada de lanches enquanto admiravam a vista impressionante. A Torre Gregarious era cercada por hectares de mata virgem, com picos de montanhas cobertas de neve cercando o horizonte. Não havia outras construções à vista. Tudo naquela vista fora projetado para ser calmante e pacífico. Infelizmente, nunca se poderia dizer o mesmo das reuniões que realizávamos ali.

— Z! — exclamaram Aech e Shoto em uníssono quando me viram.

Eu me aproximei e nos cumprimentamos com *high fives*.

— Como vão, *mis amigos*?

— Está cedo para essas merdas, cara — resmungou Aech. Ela estava em Los Angeles, onde eram dez horas da manhã. Aech gostava de ficar acordada até tarde e dormir até mais tarde ainda.

— É — acrescentou Shoto, após um delay de um quarto de segundo de seu programa tradutor. — Aqui está *tarde* para essas merdas. — Ele estava no Japão, onde era de madrugada. Mas Shoto era uma pessoa noturna. Ele só estava reclamando porque tinha começado a detestar essas reuniões, assim como eu e Aech.

— Arty está atrasada — disse Aech. — Ela deveria estar se logando lá da Libéria, eu acho.

— Sim — falei, revirando os olhos. — É a parada mais recente em sua turnê pelos lugares mais deprimentes do mundo.

Eu ainda não conseguia entender por que Samantha achava necessário suportar todos os aborrecimentos e riscos de uma viagem no mundo real quando poderia ter ido com segurança por meio de um robô de telepresença ou vivenciado experiências em qualquer lugar do mundo baixando um clipe .ino. Ela também poderia ter visitado qualquer um desses países dentro do OASIS. Havia uma recriação incrivelmente detalhada da Terra no Setor Dez apelidada de ITerra (abreviação de "Imitação da Terra"), que era constantemente atualizada com dados obtidos de imagens de satélite ao vivo, imagens de drones e câmeras de trânsito, de segurança ou de smartphones, para torná-la o mais fiel possível. Visitar Dubai, Bangkok ou Délhi na ITerra era muito mais fácil e seguro do que visitá-los na realidade. Mas Samantha sentia que era imperativo testemunhar o verdadeiro estado do mundo com os

próprios olhos, mesmo quando se tratava dos países mais perigosos e devastados pela guerra. Em outras palavras, ela era doida.

Não, ela é altruísta e tem princípios, respondeu uma vozinha irritante na minha cabeça. *E você não é nenhuma das duas coisas. É de se admirar que ela tenha terminado com você?*

Eu cerrei os dentes. Essas reuniões de coproprietários eram sempre ruins para minha autoestima, e não só porque me obrigavam a ver Art3mis. Aech e Shoto também levavam vidas glamorosas e significativas após o concurso. A existência reclusa e obsessiva que construí para mim parecia dolorosamente sem graça em comparação.

Hoje em dia, se eu quisesse passar um tempo com Aech ou Shoto, precisava marcar uma reunião com várias semanas de antecedência. Mas eu não ligava. Ficava grato por eles ainda tirarem um tempo para me ver. Ao contrário de mim, eles tinham mais do que dois amigos. E passavam muito mais tempo off-line do que eu. Em vez de baixar fragmentos da vida de outras pessoas da INO-net, Aech e Shoto corriam o mundo tendo (e gravando) as próprias experiências. Na verdade, eram duas das celebridades mais populares da INO-net. Cada clipe que postavam viralizava em poucos segundos, independentemente do conteúdo.

Assim como Art3mis, eles eram pessoas brilhantes e carismáticas, levando uma vida de astros do rock enquanto trabalhavam para melhorar a vida das pessoas menos afortunadas. Mais de uma vez eu já havia pensado que meus amigos eram a única coisa que se salvava em mim. O meu maior orgulho — ainda mais do que ganhar a fortuna de Halliday — eram as três pessoas com as quais escolhi dividir essa fortuna. Aech, Shoto e Art3mis eram mais bondosos, mais sábios e mais sensatos do que eu era ou jamais seria.

Depois que o concurso chegou ao fim, Helen mudou seu nome legalmente para Aech, sem sobrenome, assim como Sting e Madonna. E agora que sua verdadeira identidade, aparência e gênero passaram a ser de conhecimento geral, depois do concurso de Halliday, ela havia abandonado o avatar de homem branco mundialmente famoso que usara para mascarar sua verdadeira identidade desde a infância. Como Samantha, Shoto e muitas outras celebridades do mundo real, Aech agora usava um *avatar* OASIS — um avatar que recriava sua aparência do mundo real e era atualizado toda vez que ela entrava na simulação.

Nunca fui muito fã da minha aparência do mundo real, então ainda usava o mesmo avatar do OASIS de sempre — uma versão idealizada de mim mesmo. Um pouco mais alto, mais em forma e mais bonito.

Agora, Aech passava a maior parte do tempo no mundo real relaxando em sua casa de praia em Santa Mônica ou em turnê com sua noiva, Endira Vinayak, uma cantora famosa e estrela de Bollywood.

Tornar-se bilionária não mudou a personalidade de Aech, até onde percebi. Ela ainda gostava de ter discussões ridículas sobre filmes antigos. Ainda gostava de matar os outros em torneios na arena PvP e continuava sendo uma das combatentes com a melhor classificação na liga de Mata-mata e na de Pique-bandeira. Em outras palavras, Aech ainda era foda. Só que agora além de ser foda ela era incrivelmente rica e mundialmente famosa.

Eu ainda considerava Aech minha melhor amiga, mas não éramos tão próximos agora como nos velhos tempos. Eu não a encontrava pessoalmente havia mais de dois anos, embora ainda nos víssemos online uma ou duas vezes por mês. Mas esses encontros eram sempre sugeridos por mim, e eu estava começando a ficar preocupado achando

que Aech só passava algum tempo comigo por se sentir obrigada. Ou por estar preocupada comigo. De qualquer maneira, eu não me importava. Só ficava grato por ela ainda ter tempo para mim e por ainda querer que eu fizesse parte de sua vida.

Eu via Shoto ainda menos do que Aech, o que era compreensível. Sua vida passara por uma mudança drástica nos anos desde a competição. Os pais de Shoto haviam ajudado a administrar sua herança quando ele ainda era menor de idade, mas ele completara dezoito anos um ano antes, fazendo com que fosse considerado legalmente um adulto no Japão. Agora ele tinha controle total sobre sua própria vida e sua parte da fortuna de Halliday.

Para comemorar, ele havia adotado legalmente o nome de seu avatar, assim como Aech. Então se casara com uma jovem chamada Kiki, que conheceu quando se mudou para Hokkaido. Ele e a esposa foram morar em um castelo japonês reformado na costa. Então, cerca de cinco meses atrás, durante uma de nossas reuniões da GSS, Shoto anunciou que seria pai. Ele e Kiki tinham acabado de saber que teriam um menino e haviam decidido chamá-lo de Toshiro. Mas, em segredo, Shoto nos disse que já tinha decidido apelidar o bebê de "Pequeno Daito", então era assim que eu o chamava também.

Ainda era difícil acreditar que Shoto seria pai em alguns meses, sendo tão jovem. Fiquei preocupado com ele, embora não soubesse por quê. Não era como se ele não tivesse dinheiro para mandar o Pequeno Daito para uma boa escola. Eu só não entendia por que ele estava com tanta pressa, até ele conversar comigo e me explicar. O Japão estava em meio a uma "crise de subpopulação", porque muitos de seus cidadãos optaram por parar de ter filhos nas últimas três décadas. Como eram o jovem casal mais rico e famoso do país, ele e Kiki se

sentiam na obrigação de dar o exemplo e ter filhos o mais rápido possível. Então assim fizeram. E depois que o Pequeno Daito chegasse, planejavam um Pequeno Shoto — ou talvez uma Pequena Kiki.

Além dos preparativos para a paternidade, Shoto continuava encarregado das operações na divisão de Hokkaido da GSS, onde produzia uma série muito popular e premiada de quests do OASIS baseadas em seus animes e filmes de samurai favoritos. Ele havia se tornado um dos meus criadores de quest preferidos, e eu tinha a sorte de ser um de seus testadores beta favoritos, então ainda passávamos tempo juntos no OASIS pelo menos uma ou duas vezes por mês.

Raramente falávamos sobre o irmão falecido de Shoto, Daito, ou seu assassinato. Porém, da última vez que tocamos no assunto, Shoto me disse que ainda estava de luto por ele e achava que sempre estaria. Eu entendia o que ele queria dizer, porque eu me sentia da mesma maneira em relação à minha tia Alice e à minha velha vizinha do andar de baixo, a sra. Gilmore. As duas também foram assassinadas pelo mesmo homem: Nolan Sorrento, o ex-chefe de operações da Innovative Online Industries.

Depois do concurso de Halliday, Sorrento foi condenado por trinta e sete acusações de homicídio doloso qualificado. Ele agora cumpria pena no corredor da morte em uma prisão de segurança máxima em Chillicothe, em Ohio, cerca de oitenta quilômetros ao sul de Columbus.

Durante o julgamento, os advogados da IOI conseguiram convencer o júri de que Sorrento havia agido por conta própria, sem o conhecimento ou consentimento do conselho da IOI ao ordenar que seus capangas jogassem Daito de sua varanda no 43º andar. Também alegaram que Sorrento agira sozinho quando detonou uma bomba do

lado fora do trailer da minha tia nas pilhas, matando dezenas de pessoas e ferindo centenas de outros inocentes.

Após a condenação e a prisão de Sorrento, a IOI conseguiu fazer acordos em todos os processos de homicídio culposo abertos contra eles. Então tentaram voltar aos negócios como se nada tivesse acontecido. Mas, a essa altura, eles já haviam perdido sua posição como o maior fabricante mundial de hardware de imersão OASIS graças ao lançamento de nosso headset INO. E, graças ao nosso projeto de internet global gratuita, seus negócios na área de provedores de internet também entraram em declínio.

Enquanto isso, a IOI também teve a audácia de abrir um processo corporativo contra mim. Alegaram que, embora eu tivesse criado uma identidade falsa e a usado para me disfarçar de servo devedor para me infiltrar na sede da empresa, o contrato que assinei ainda era legalmente válido. O que significava, segundo eles, que eu ainda era tecnicamente propriedade da IOI quando ganhei o concurso de Halliday e, portanto, sua fortuna e sua empresa também deveriam ser propriedade da IOI. Como o sistema jurídico dos Estados Unidos ainda insistia em dar às corporações mais direitos do que a seus cidadãos, esse processo idiota se arrastou por meses... até que a GSS concluiu sua aquisição hostil da IOI. Então, como novos proprietários da IOI, acabamos com o processo. Também demitimos o antigo conselho de diretores da IOI, seus advogados e todos os outros que trabalharam com ou para Nolan Sorrento.

Agora, os Seis eram uma memória distante, e a Innovative Online Industries não passava de outra subsidiária da Gregarious Simulation Systems. A GSS era agora, de longe, a maior empresa do mundo. E se continuássemos crescendo no nosso ritmo atual, em pouco tempo

seríamos a única. Era por esse motivo que muitos de nossos próprios usuários começaram a se referir à GSS como os "Novos Seis" e a mim, Aech, Shoto e Samantha como os "Quatro Nerds do Apocalipse".

Duas-Caras estava certo. Ou você morre um herói ou vive o bastante para se tornar o vilão.

Fiquei jogando conversa fora com Aech e Shoto por mais alguns minutos, até que as portas da sala de reuniões se abriram e o avatar de Samantha, Art3mis, entrou. Ela olhou em nossa direção, mas não nos cumprimentou. Faisal entrou em seguida e fechou as portas.

Todos nós nos sentamos nos lugares de costume, o que colocava Art3mis e eu em lados opostos da mesa circular — o mais longe possível um do outro, mas também nos encarando diretamente.

— Obrigado a todos por terem vindo — agradeceu Faisal, sentando-se ao lado de Samantha. — Acho que estamos prontos para convocar a reunião de coproprietários. Temos apenas alguns itens na pauta de hoje. O primeiro é nosso relatório de receita trimestral. — Uma série de tabelas e gráficos surgiram na grande tela atrás dele. — Como sempre, são boas notícias. As vendas de headsets INO continuam estáveis, e as vendas de cabines de imersão quase dobraram desde o último trimestre. A receita da OASIS Advertising e Surreal Estate também se manteve em alta.

Faisal continuou a detalhar como nossa empresa estava indo bem, mas não prestei muita atenção no que ele estava dizendo. Eu estava ocupado demais olhando de soslaio para Art3mis do outro lado da mesa. Eu sabia que ela não me flagraria, porque fazia questão de nunca olhar na minha direção.

Seu avatar era o mesmo de sempre, com uma pequena mudança. Depois do concurso, ela adicionara a marca de nascença vermelha-

arroxeadas que cobria sua face esquerda ao rosto de seu avatar. Então agora não havia diferença perceptível entre a aparência de seu avatar e a dela na vida real. Quando dava entrevistas, ela sempre falava sobre como tinha sido crescer odiando sua marca de nascença e como havia passado a maior parte de sua vida tentando escondê-la. Mas agora ela a usava como um distintivo de honra, na realidade e no OASIS. E, com isso, ela de alguma forma havia transformado sua marca de nascença em uma marca registrada internacionalmente reconhecida.

Olhei para o nome de usuário flutuando acima da cabeça de seu avatar. Havia uma borda retangular fina em volta, o que indicava que o usuário não estava usando um headset INO no OASIS. Adicionamos esse recurso a pedidos. Os usuários do OASIS com esse pequeno retângulo ao redor dos nomes eram agora conhecidos como Ticos. (Um truncamento da palavra “hápticos”.) A maioria dos Ticos eram pessoas que já tinham chegado ao seu limite de doze horas diárias na INO e haviam se conectado de novo com um equipamento háptico para passar mais algumas horas no OASIS convencional antes de dormir. Ticos em tempo integral, como Samantha, que nunca usavam headsets INO, agora compreendiam menos de 5% de nossa base de usuários. Apesar dos esforços de Samantha, a resistência à INO diminuía a cada ano.

— Também fico feliz em informar que nossa mais nova torre de servidores está on-line, aumentando nossa capacidade de armazenamento de dados em mais um milhão de iotabytes — disse Faisal. — Nossos engenheiros de dados estimam que deve ser mais do que suficiente para atender às nossas necessidades de armazenamento para o próximo ano, se o crescimento do número de usuários permanecer estável.

Outro efeito colateral do lançamento dos headsets tinha sido o aumento das necessidades de armazenamento de dados da empresa, devido aos enormes arquivos ICU (imagem cerebral do usuário) que eram armazenados na conta de cada usuário da INO e que eram atualizados sempre que se logavam ou deslogavam do OASIS. Assim, à medida que o número total de usuários INO continuava crescendo, o mesmo acontecia com nossas necessidades de armazenamento de dados.

Algo que agravava a situação era o fato de que não removíamos os dados da conta de nenhum usuário do OASIS quando eles morriam no mundo real, incluindo aqueles enormes arquivos ICU. Faisal me explicou que isso acontecia porque todos esses dados eram propriedade nossa e eram extremamente valiosos para a empresa por vários motivos, incluindo coisas como “análise de tendências de marketing do usuário”. Mas a principal razão pela qual continuávamos guardando essas imagens cerebrais dos usuários da INO era porque os dados ajudavam nossos engenheiros de interface neural a melhorarem a segurança e a operabilidade do headset INO. Era por isso que nosso software de interface neural e hardware funcionavam tão bem em uma grande variedade de pessoas. Porque tínhamos uma imensa amostra de cobaias que não se importavam em nos dar acesso completo ao conteúdo de seus crânios, desde que lhes déssemos acesso ao nosso simulador sensorial imersivo, um pão e circo da mais alta qualidade.

Meus pensamentos sempre pareciam ficar mais sombrios durante essas reuniões.

— Se nenhum de vocês tiver perguntas, podemos passar para o último item de nossa pauta — disse Faisal. Ninguém se opôs, então ele continuou: — Ótimo! Só tem mais uma coisa que precisa da aprovação

de vocês: a atualização de firmware do headset INO que planejamos lançar amanhã. Não mudou muita coisa desde nossa última atualização no início do ano. Nossos engenheiros só adicionaram mais algumas medidas de segurança para evitar o aumento ilegal do limite de horas.

— Esse foi o mesmo motivo para as duas últimas atualizações, não foi? — perguntou Art3mis.

Ela tinha o talento de fazer suas perguntas soarem como acusações.

— Sim, foi — respondeu Faisal. — Infelizmente, cada vez que implementamos um novo conjunto de medidas de segurança, os hackers rapidamente descobrem novos caminhos. Mas esperamos que a atualização finalmente acabe com o aumento do limite de horas de uma vez por todas.

Foram poucas as mortes causadas pela INO desde seu lançamento, e todas as últimas foram por conta de sobrecarga — hackeando o firmware do headset INO para exceder o limite diário de doze horas. Apesar de nossos avisos de segurança e de nos isentarmos de qualquer reponsabilidade nesse caso, sempre havia usuários que optavam por ignorá-los. Algumas pessoas se achavam especiais e pensavam que seus cérebros conseguiam aguentar quatorze ou até dezesseis horas de uso contínuo da INO sem efeitos colaterais — e algumas de fato conseguiam, por um ou dois dias. Mas quando testavam demais a sorte, acabavam se lobotomizando. E isso era muito ruim para os negócios.

Graças ao nosso contrato de licença de usuário final, a GSS não poderia ser responsabilizada legalmente por nenhuma dessas mortes. Mas ainda queríamos proteger os usuários de si mesmos, então atualizávamos o firmware da INO sempre que um novo caminho era descoberto pelos hackers.

Desde o lançamento da INO, corria uma lenda urbana sobre o OASIS que dizia que o próprio Halliday havia excedido o limite de horas diárias quando estava testando o primeiro protótipo do headset, e que isso tinha causado seu câncer terminal. Mas isso era uma besteira. De acordo com todos os estudos e testes que realizamos, não havia ligação entre a Interface Neural OASIS e o linfoma que causou a morte de Halliday.

Faisal iniciou a votação sobre a atualização do firmware da INO. Aech, Shoto e eu votamos sim, enquanto Art3mis optou por se abster. Ela sempre se abstinha de qualquer votação sobre os headsets INO, mesmo em casos como esse, quando estávamos votando a favor de novas medidas de segurança.

— Ótimo! — disse Faisal, em um tom alegre apesar da tensão na sala. — Essa foi a nossa última questão a ser tratada. Se ninguém tiver mais nada a discutir, podemos encerrar...

— Ah, eu tenho algo mais a discutir — anunciou Art3mis, interrompendo-o.

Aech, Shoto e eu suspiramos — em uníssono, embora sem querer.

Art3mis nos ignorou e continuou:

— Estudos mostraram que o cérebro humano não termina de se desenvolver até por volta dos vinte e cinco anos — disse ela. — Acho que essa deveria ser a idade mínima para usar um headset INO, mas sei que vocês nunca vão concordar com isso. Então, como uma concessão e para a segurança dos nossos clientes mais jovens, proponho que, daqui em diante, permitamos que os headsets INO sejam utilizados apenas por pessoas com dezoito anos ou mais. Pelo menos até entendermos melhor os efeitos neurológicos e psicológicos da INO a longo prazo.

Shoto, Aech e eu trocamos olhares cansados. Faisal manteve um sorriso radiante estampado no rosto, embora fosse óbvio que também estava ficando cansado daquela palhaçada.

— Aech, Shoto e eu temos menos de vinte e cinco anos — falei. — Você está querendo dizer que nós sofremos danos cerebrais por usar a INO?

— Bem — respondeu ela com um sorriso malicioso —, isso com certeza explicaria algumas das decisões que vocês tomaram nos últimos três anos.

— Arty — começou Aech —, toda vez que nós quatro nos reunimos, você propõe alguma nova limitação ao uso dos headsets INO. E, todas as vezes, você perde de três votos contra um.

— Não estou pedindo a nenhum de vocês para parar de usar sua preciosa INO, tá? — disse Art3mis. — Estou falando de jovens que ainda não têm nem idade para votar. Estamos transformando uma geração inteira de crianças em viciados em INO antes mesmo de elas terem a oportunidade de experimentar a vida no mundo real.

— Vou contar uma coisa para você — afirmei, assim que ela parou de falar. — A vida no mundo real é uma merda para a maioria das pessoas. E a realidade já era uma merda muito antes de começarmos a vender aqueles headsets, Arty...

Pela primeira vez em anos, Art3mis me olhou nos olhos.

— Você — disse ela, apontando para mim. — Você não tem mais o direito de me chamar de Arty. É sério que você está tentando *me* dar um sermão sobre a situação do mundo real? — Ela gesticulou para nossos arredores. — Você *ainda* passa todo o seu tempo escondido aqui. Enquanto isso, estou tentando salvar o mundo real. A realidade! Nossa realidade!

Ela apontou para mim de novo.

— Talvez você não veja o perigo porque *não quer*. Você ama demais sua máquina mágica dos sonhos para ver o que ela fez com a humanidade. Mas eu vejo. E Ogden Morrow também. É por isso que ele também nunca usou um headset INO! E aposto que é por isso que não trabalha mais aqui, nem mesmo como consultor. Og também não quer ajudá-lo a causar o fim da civilização humana. — Ela balançou a cabeça. — Que decepção devemos ser para ele...

Ela cruzou os braços e manteve o olhar fixo em mim, esperando minha resposta. Contraí e relaxei a mandíbula algumas vezes para não gritar de frustração. Então liguei meu software de supressão de emoções e fiz um dos exercícios de respiração que Sean havia me ensinado para me acalmar.

Meu instinto imediato foi citar a avó de Samantha. A mãe de seu pai, Evelyn Opal Cook, foi quem criou Samantha depois da morte de seus pais. Sua avó nunca compartilhara do preconceito de Samantha contra a INO. Muito pelo contrário. Ela encomendou um dos primeiros headsets lançados e o usou todos os dias pelo resto de sua vida. Infelizmente, não durou muito. Apenas dois anos.

Quando Evelyn foi diagnosticada com câncer de pâncreas, começou a usar seu headset INO pelo máximo de doze horas diárias para desconectar sua mente de seu corpo devastado pela quimioterapia sempre que conseguisse. No OASIS, Evelyn tinha um corpo perfeitamente saudável que nunca sentia dor. Enquanto seu corpo lutava contra a doença, ela poderia deixar ambos para trás e correr em qualquer praia do mundo ou fazer um piquenique no topo de uma montanha. Ou dançar a noite toda em Paris com suas amigas. A Interface Neural OASIS permitiu que ela continuasse levando uma vida

alegre e feliz durante metade de cada dia, até finalmente sucumbir à doença, há pouco mais de um ano. De acordo com as enfermeiras, Evelyn teve uma morte pacífica e sem dor, porque estava usando seu headset INO para falar com Samantha dentro do OASIS. A interface neural havia permitido que ela continuasse a se comunicar com a neta muito depois de seu corpo ter ficado tão fraco que ela não conseguia mais falar.

Eu havia cometido o erro de mencionar a avó de Samantha uma vez, durante uma de nossas discussões sobre a INO. Samantha ficou uma fera. Ela me avisou para nunca mais tocar no nome de sua avó de novo. Então eu não a mencionava. Não. Eu não dizia nada. Fazia meus exercícios de respiração profunda e segurava a língua.

— Mas e a educação? — disse Shoto quando não consegui continuar a discussão. — As pessoas podem aprender diversas habilidades valiosas por meio da INO. Como cultivar alimentos ou falar uma língua estrangeira. Os médicos podem aprender a realizar novos procedimentos com os melhores profissionais em seu campo. Por que o acesso a uma ferramenta tão importante de aprendizagem deveria ser negado às pessoas apenas por causa de sua idade?

— A principal lição que a INO ensina é como ignorar o mundo real — retrucou Samantha. — É por isso que o planeta está em colapso.

— O planeta já estava em colapso antes — rebateu Aech. — Lembra?

— E a INO pode acabar nos salvando — falei. — Ela traz benefícios espirituais, psicológicos e culturais que ainda estamos descobrindo. Na verdade, a INO tem a capacidade de expandir nossa mente, libertando-a temporariamente de seu receptáculo. — Art3mis tentou interromper, mas continuei falando mais alto. — Os usuários da INO

pelo mundo estão desenvolvendo uma nova forma de empatia que você não consegue nem entender até ter experimentado por si mesma...

Ela fez um movimento obsceno, indicando que não ligava.

— Ah, me poupe — respondeu ela, revirando os olhos com exagero.

— Me poupe dessa baboseira transumanista de uma grande consciência coletiva, Locutus. Não caio nessa.

— Você não pode negar que a Interface Neural OASIS melhorou a qualidade de vida de milhões de pessoas — interrompeu Aech. — Diversos estudos mostraram um aumento drástico na empatia e nos hábitos de conservação do meio ambiente entre os usuários diários da INO, assim como uma queda esmagadora nas ideologias racistas, sexistas e homofóbicas. E isso acontece no mundo inteiro, em todas as faixas etárias e camadas sociais. Pela primeira vez na história da humanidade, temos uma tecnologia que nos dá a capacidade de viver na pele de outra pessoa por um tempo. E vimos também uma grande queda nos crimes de ódio em todo o mundo. E as taxas de criminalidade em geral...

— É — disse Art3mis, interrompendo-a. — Quando você transforma metade da população mundial em zumbis viciados na INO, as taxas de criminalidade vão cair. O surto de gripe que matou meus pais também fez as taxas de criminalidade caírem, Aech.

Baixei o olhar para a mesa e cerrei os dentes para ficar de boca fechada. Aech pigarreou, mas também preferiu não responder. No entanto, Shoto não se conteve.

— Estranho você tocar nesse assunto, Arty — respondeu ele. — Já que sabemos que a tecnologia INO é nossa melhor proteção contra outras pandemias mortais como a que matou seus pais. Elas não acontecem mais, graças a nós. Quando passamos a maior parte da

interação social humana para a esfera on-line e propagamos o turismo virtual, reduzimos o número de viagens drasticamente e limitamos a propagação de quase todas as doenças infecciosas. Inclusive as sexualmente transmissíveis, já que agora a maioria das pessoas transa dentro do OASIS. — Ele sorriu. — Graças à INO, as pessoas ainda podem ir a shows lotados e fazer crowd surf sem medo da morte microscópica. Ela aproxima as pessoas...

— A INO também ajudou a reduzir drasticamente a taxa de natalidade global — acrescentou Aech. — Já estamos no caminho certo para resolver o problema da superpopulação.

— Sim, mas a que custo? — perguntou Samantha, exasperada. — Um mundo onde as pessoas não saem e não têm mais contato físico? Onde passam suas vidas dormindo enquanto o mundo real entra em colapso ao seu redor? — Ela balançou a cabeça. — Às vezes acho que meus pais é que tiveram sorte. Eles não precisam viver nessa utopia que vocês todos criaram.

— Você nunca colocou um headset INO — falei, jogando as mãos para cima. — Então, quando você faz todas essas acusações vazias, literalmente não tem ideia do que está falando. Nunca tem.

Art3mis olhou para mim em silêncio por um momento. Então se virou para Aech e Shoto.

— É impossível — concluiu ela. — Estou tentando argumentar com um grupo de traficantes de drogas que usam o próprio produto. Vocês são tão viciados quanto seus clientes. — Ela se virou para Faisal. — Vamos votar logo para eu poder dar o fora daqui.

Faisal assentiu e, ainda sorrindo alegremente, convocou a votação oficial sobre a idade mínima para o uso da INO, como Art3mis havia

proposto. Ela foi derrotada mais uma vez, três nãos contra seu único sim.

— Certo — disse Faisal. — Agora que isso está resolvido, a reunião pode ser encerrada.

Sem dizer mais nenhuma palavra, Samantha se desconectou e seu avatar desapareceu.

— Graças a Deus! — exclamou Aech, massageando o pescoço com uma das mãos. Ela se virou para mim. — Por que você sempre tem que deixá-la tão irritada?

— Eu? Foi você quem a deixou com raiva desta vez! — Apontei para Faisal. — É só pedir para ele ler a transcrição.

— Não, obrigada — disse Aech. — Tenho que ir. Todo esse drama me deixa nervosa. Mas nós três devíamos fazer alguma coisa juntos. Passar um tempo no Porão, como nos velhos tempos. Assistir a alguns filmes ruins. Jogar Risco, talvez. Eu mando uma mensagem para vocês, combinado?

— Combinado — respondi.

Aech e eu batemos os punhos fechados, depois ela e Shoto deram um *high five* antes de se teletransportar.

— Também preciso ir — disse Faisal. — Tenho que cuidar de alguns preparativos para a atualização.

Ele se aproximou e apertou a mão de cada um de nós e depois se teletransportou também.

Assim que ficamos sozinhos, Shoto se virou para mim.

— Você acha que Arty está certa? — perguntou ele. — Estamos desistindo do mundo real?

— Claro que não — respondi. — Art3mis tem boas intenções, mas ela não faz ideia do que está falando. — Sorri para ele. — Ela ainda está

presa ao passado, e nós já estamos vivendo bem no futuro, meu amigo.

— Talvez você esteja certo — disse ele, balançando a cabeça. Sua expressão se iluminou de repente. — Ah, estou quase terminando de programar minha nova quest de *Macross Plus*! Quer me ajudar a testá-la quando estiver pronta?

— Claro que sim! Pode contar comigo.

— Ótimo! Vou mandar uma mensagem mais tarde esta semana, quando estiver pronta — disse ele. — Até mais, Z. — Ele acenou e desapareceu da sala de reuniões, me deixando sozinho.

Fiquei ali parado por um bom tempo, ouvindo o eco das acusações de Samantha dentro da minha cabeça até o barulho finalmente cessar.



— Olá! — gritei para o homem de seis dedos uma última vez. — Meu nome é Inigo Montoya! Você matou meu pai. Prepare-se para morrer!

Em seguida, avancei com o meu florete, dando início a uma série de ataques rápidos que forçaram meu oponente a se desviar e recuar por toda a extensão do salão de banquete, até que finalmente o encurralei. Eu poderia simplesmente tê-lo matado naquele ponto e concluído a quest. Mas o Sincinema dava pontos bônus se você recitasse corretamente os diálogos de seu personagem, e eu estava tentando obter uma pontuação perfeita dessa vez.

— Ofereça-me dinheiro! — exigi, fazendo um corte na bochecha esquerda do Homem de Seis Dedos.

— Sim! — disse ele, estremeando de dor.

— Poder também — acrescentei. — Ofereça!

Eu movi o florete mais uma vez, dando a ele um ferimento idêntico na bochecha direita.

— Tudo o que tenho e muito mais! — sussurrou ele. — Por favor!

— Ofereça-me tudo o que eu pedir...

— O que você quiser — respondeu o Homem de Seis Dedos.

— Eu quero meu pai de volta, seu filho da puta!

E, assim, atingi o Homem de Seis Dedos, enfiando a ponta do meu florete em sua barriga. Saboreei a expressão em seu rosto por um momento, então puxei a espada e o chutei. O NPC caiu no chão de pedra, soltou um gemido e morreu.

Seu cadáver desapareceu na mesma hora, deixando para trás uma pilha dos itens que carregava. Eu os recolhi, me virei e corri para fora da sala e pelo corredor para a suíte nupcial de Buttercup. Uma vez lá, concluí a quest ajudando Buttercup e Westley a escaparem pela janela. Fezzik estava esperando por nós lá embaixo, segurando as rédeas de quatro cavalos brancos. Nós os tiramos do reino para a liberdade, enquanto a música "Storybook Love" tocava na trilha sonora.

Quando a música acabou, a quest terminou também. Os cavalos e os outros personagens desapareceram, e a aparência do meu avatar voltou ao normal. Eu me vi sozinho do lado de fora do portal da quest em que havia entrado mais cedo, na costa leste do reino de Guilder.

Um sino soou e uma mensagem apareceu na minha HUD, me parabenizando por completar a quest de *A Princesa Prometida* com uma pontuação perfeita de um milhão de pontos. Então a mensagem desapareceu e... foi isso.

Esperei um minuto inteiro, mas nada mais aconteceu.

Sentei-me na praia e soltei um suspiro.

Aquela não era a minha primeira visita ao planeta Florin. Eu já havia completado a quest com uma pontuação perfeita três vezes, cada uma delas jogando com um personagem diferente — primeiro como Westley, depois como Buttercup, depois como Fezzik. *A Princesa*

Prometida era um dos filmes favoritos de Kira Underwood, e ela ajudara a criar todas as quests interativas do OASIS baseadas nele. (Incluindo a versão controversa com troca de gêneros, *O Príncipe Prometido*, em que Buttercup é a heroína destemida e Westley faz o papel da donzela em perigo.) Achei que resolver uma dessas quests com uma pontuação perfeita poderia me render alguma pista relacionada aos Sete Fragmentos. Mas tinha saído de mãos vazias todas as vezes. Hoje foi minha última tentativa. Inigo tinha sido o último personagem jogável disponível e o mais difícil de obter uma pontuação perfeita na quest. Agora, depois de mais de dez tentativas, eu finalmente consegui. E mais uma vez meus esforços foram em vão.

Eu me levantei e respirei fundo. Então, me teletransportei de volta ao meu centro de comando em Falco.

Assim que meu avatar terminou de se rematerializar, me acomodei na confortável cadeira de capitão, idêntica à da Enterprise em *Jornada nas Estrelas: A Nova Geração*, que eu instalara ali. Por alguns momentos, fiquei encarando a paisagem com crateras, silenciosamente frustrado. Então, abri meu diário do Graal e, mais uma vez, comecei a examinar a montanha de dados que coletara nos últimos oito anos sobre James Halliday e sua vida, seu trabalho, seus associados e interesses — embora, nos últimos três anos, quase todo o material novo que adicionei girasse em torno de uma associada em particular. A própria Sereia, Kira Morrow, nascida Kira Underwood.

Eu havia começado meu diário do Graal em um velho caderno espiralado quando tinha treze anos e ainda morava nas pilhas próximas a Oklahoma City. Fui forçado a queimar o original na noite antes de me infiltrar na sede da IOI, para evitar que caísse nas mãos dos Seis. Mas antes havia feito digitalizações em alta resolução das

suas páginas e as armazenado na minha conta do OASIS. Essas digitalizações ainda estavam lá, na versão digital do meu diário do Graal, que aparecia em uma confusão de janelas na minha frente. Continha inúmeros documentos, diagramas, fotos, mapas e arquivos de mídia, todos indexados e com referência cruzada para facilitar a navegação.

O Enigma dos Fragmentos de quatro linhas era exibido em uma janela que sempre ficava no topo:

*Siga os Sete Fragmentos da Alma da Sereia
Pelos sete mundos onde ela vagueia
Meu herdeiro conseguirá o que anseia
Se pagar o preço para deixá-la inteira*

Quando o enigma surgiu, logo após o lançamento da INO, voltei e analisei mais uma vez a cópia digital gratuita do *Almanaque de Anorak* disponível no antigo site de Halliday, só para ter certeza de que não havia sido atualizado com nenhuma nova informação ou pista. Não havia. Cada palavra do *Almanaque* ainda era a mesma. A famosa série de letras marcadas que encontrei espalhadas por todo o texto durante o concurso de Halliday continuava lá, mas nenhuma nova tinha sido adicionada.

Uma das habilidades de superusuário que o Manto de Anorak me deu foi a habilidade de simplesmente dizer meus desejos em voz alta. Se pudesse, o sistema quase sempre atenderia ao meu desejo. Mas sempre que tentava pedir informações sobre os Sete Fragmentos dessa maneira, uma mensagem piscava em minha HUD:

BOA TENTATIVA, TRAPACEIRO!

Portanto, não tive escolha a não ser continuar procurando os fragmentos por conta própria. E uma vez que me comprometi com essa quest, passei a dar tudo de mim. Trabalhei arduamente nela.

Estudei todas as referências ao número sete no *Almanaque de Anorak*. Também joguei e zerei todos os videogames de sua coleção relacionados ao número sete. *The Seven Cities of Gold* (1984), *The Seven Spirits of Ra* (1987), *Kid Kool and the Quest for the Seven Wonder Herbs* (1988), *The Seven Gates of Jambala* (1989), *Ishar 3: The Seven Gates of Infinity* (1994), *Super Mario RPG* (1996). Então decidi ir além e joguei também qualquer jogo que tivesse o número sete no título, como *Sigma 7*, *Stellar 7*, *Lucky 7*, *Force 7*, *Pitman 7* e *Escape from Pulsar 7*.

Eu sofri ouvindo *Keeper of the Seven Keys*, um álbum conceitual em quatro partes da Helloween, uma banda alemã de power metal de Hamburgo fundada em 1984. Eu não era fã de power metal alemão de meados dos anos 1980, mas Halliday costumava ouvir esse gênero por horas a fio enquanto programava seus primeiros jogos, então eu sabia que havia uma chance de ele ter se inspirado no álbum.

Se Halliday havia deixado mais alguma pista sobre a localização dos Sete Fragmentos, eu não consegui encontrá-las. Era frustrante. E humilhante também.

Considereei desistir completamente dos fragmentos. Quer dizer, por que eu estava perdendo meu tempo tentando resolver aquela side quest insípida de Halliday? O que eu esperava que acontecesse quando a concluísse? Eu já tinha alcançado riqueza e fama na vida real, e no OASIS meu avatar já era todo-poderoso e invencível. Não tinha mais nada a provar para ninguém. Já tinha ido contra as probabilidades e realizado um feito impossível uma vez. Não precisava fazer isso de novo.

Não havia mais nada de que eu precisasse — a não ser mais tempo. Eu tinha uma quantia finita e, quando acabasse, não conseguiria comprar mais. O tempo era precioso. E, no entanto, aqui estava eu, desperdiçando anos em outro jogo superestimado de Halliday...

Ainda assim, nunca consegui deixar de lado minha curiosidade sobre a Alma da Sereia ou a suspeita de que algo terrível aconteceria se eu não conseguisse encontrá-la. Foi isso que me levou a oferecer a recompensa de um bilhão de dólares por qualquer informação que me ajudasse a encontrar um dos Sete Fragmentos. Mas eu havia oferecido essa recompensa dois anos antes, e até agora ninguém a havia encontrado.

Quando ofereci a recompensa, criei um endereço de e-mail para o qual as pessoas poderiam enviar as pistas em potencial. Eu ainda recebia centenas de mensagens todos os dias, mas, até o momento, cada uma delas acabara sendo um beco sem saída. Tive que configurar uma série de filtros de e-mail complexos para classificar todos os envios duplicados ou obviamente falsos. Hoje em dia, poucos e-mails passavam pelos filtros e chegavam à minha caixa de entrada.

Muitas vezes me perguntei se a ideia da recompensa em si era inútil. A resposta estava bem ali, nos últimos versos do Enigma dos Fragmentos: "Meu herdeiro conseguirá o que anseia / Se pagar o preço para deixá-la inteira."

Se eu, Wade Watts, o único herdeiro da fortuna de Halliday, fosse o "herdeiro" ao qual o enigma se referia, então eu seria a única pessoa no mundo capaz de encontrar os Sete Fragmentos, já que seria o único que poderia deixar a sereia inteira.

Até onde eu sabia, os fragmentos e seus esconderijos podiam ser invisíveis para todos os outros. Isso explicaria por que os milhões de

covos que vasculhavam o OASIS noite e dia em busca de qualquer vestígio dos fragmentos haviam saído de mãos abanando por três anos seguidos.

Por outro lado, se apenas eu tinha a capacidade de encontrar a Alma da Sereia, por que Halliday postou o Enigma dos Fragmentos em seu site, para o mundo inteiro ver? Ele poderia ter me enviado por e-mail para minha conta OASIS. Ou o mencionado em seu vídeo sobre a INO. Era possível que qualquer um pudesse encontrar os fragmentos, e Halliday apenas os tivesse escondido diabolicamente bem — assim como fez com suas “três chaves ocultas” e “três secretos portais”. E as duas primeiras linhas do Enigma dos Fragmentos eram irritantemente vagas: “Siga os Sete Fragmentos da Alma da Sereia / Pelos sete mundos onde ela vagueia.”

Se eu tinha interpretado direito os versos, os Sete Fragmentos estavam escondidos em sete planetas dentro do OASIS — sete mundos onde a Sereia, conhecida como Leucosia, também conhecida como Kira Morrow, havia visitado.

Infelizmente, isso não eliminava muitos lugares. Como diretora de arte da GSS durante o desenvolvimento do OASIS e seus primeiros três anos de funcionamento, Kira desempenhou um papel fundamental na concepção e na construção de cada planeta adicionado à simulação durante esse período, visitando todos eles. (Em entrevistas, Ogden Morrow sempre se esforçava para enfatizar a importância da contribuição de sua esposa para a criação do OASIS, enquanto Halliday quase não a reconhecia. O que não era surpresa, já que ele tinha um histórico de fazer a mesma coisa com Og e todos os outros que trabalharam para eles na GSS.) Mesmo depois que Kira deixou a empresa, os artistas da sua equipe na GSS continuaram a usar os

modelos de construção de mundos que ela havia desenvolvido, então, de certa forma, Kira ajudara a criar e “havia vagueado” em quase todos os planetas do OASIS.

No entanto, depois de muitas pesquisas sobre a vida e os interesses dela e de estudar seu arquivo de funcionária da GSS e os registros de atividades das suas contas de trabalho no OASIS, eu tinha compilado uma lista com os nove candidatos mais prováveis e concentrado meus esforços nessas áreas.

Florin, o planeta do qual eu tinha acabado de voltar, era a recriação feita por Kira do reino fictício do período renascentista apresentado em *A Princesa Prometida*, um de seus filmes favoritos. Não havia muito o que fazer por lá além de visitar os vários cenários do filme e completar as Sincinemas.

O planeta Thra era uma recriação meticulosa do mundo de fantasia retratado em *O Cristal Encantado*, outro de seus filmes favoritos. Seu nome era Karen, mas depois que ela viu *O Cristal Encantado* aos onze anos, passou a insistir que os amigos e familiares a chamassem de Kira, o nome da heroína Gelfling do filme. (Ela também rebatizou o cachorro da família de Fizzgig.) E quando Karen completou dezoito anos, mudou oficialmente seu primeiro nome para Kira. Décadas depois, quando Kira ajudou a lançar o OASIS, Thra foi o primeiro planeta que ela criou dentro da simulação, sem qualquer ajuda. E como o enredo de *O Cristal Encantado* dizia respeito a uma busca por um “fragmento de cristal” perdido, o lugar parecia um forte candidato.

Mas agora eu tinha jogado todas as quests ancoradas lá, explorado todo o reino e feito tudo que podia pensar que pudesse ser vagamente definido como “pagar o preço”. Visitei todas as instâncias do observatório de Aughra que consegui encontrar. Toquei a melodia

certa na flauta de Jen. Mas sua cesta continuava vazia, e nunca havia um fragmento sequer lá.

Mobius Prime foi outro mundo no OASIS criado apenas por Kira Morrow, um tributo ao seu personagem de videogame favorito, Sonic the Hedgehog. O planeta era uma reprodução do futuro fictício da Terra, onde a maioria das aventuras de Sonic aconteciam, e possuía todos os diferentes níveis apresentados nos primeiros jogos 2-D e 3-D do Sonic, junto com cenários e personagens dos desenhos animados e gibis baseados neles.

Vários jogos do Sonic tinham uma quest para coletar sete "Esmeraldas do Caos" que poderiam ser usadas para obter poderes especiais. Dentro do OASIS, dezenas de quests diferentes em Mobius Prime permitiam que você coletasse as sete Esmeraldas do Caos, e eu completara cada uma delas. Mas se havia uma maneira de trocar as esmeraldas por um dos fragmentos, eu ainda não tinha encontrado.

Tive uma experiência igualmente frustrante no planeta Usagi, um tributo a *Sailor Moon*, o anime favorito de Kira. Uma das quests mais difíceis em Usagi envolvia reunir sete "Cristais Arco-íris" que poderiam, então, ser combinados para formar um artefato poderosíssimo conhecido como "Lendário Cristal de Prata". Depois de um número frustrante de tentativas, finalmente consegui completar a quest, na esperança de que assim que eu obtivesse o Lendário Cristal de Prata ele se transformasse em um dos Sete Fragmentos. Mas depois de todos os meus esforços acabei apenas com uma familiaridade impressionante com curiosidades obscuras de *Sailor Moon* e um desejo inexplicável de fazer cosplay de Tuxedo Mask (o que eu posso ou não ter feito na privacidade da minha casa).

Também passei vários meses investigando o planeta Gallifrey, no Setor Sete. Era a recriação de Kira do mundo natal dos Senhores do Tempo na série de televisão *Doctor Who*, que agora tinha mais de mil episódios. Nas décadas desde que ela o construíra, milhares de outros usuários do OASIS fizeram suas próprias contribuições para Gallifrey, tornando-o um dos mundos mais lotados da simulação — e um dos lugares mais difíceis onde se fazer uma varredura meticulosa.

Halcydonia era o planeta da lista que eu conhecia melhor, porque praticamente cresci lá. Também era único planeta do OASIS que Ogden e Kira Morrow haviam criado juntos sem qualquer ajuda externa. Quando Og e Kira se casaram e venderam todas as suas ações da GSS para Halliday, os dois se mudaram para o Oregon e fundaram uma empresa de software educacional sem fins lucrativos, a Halcydonia Interactive, que produziu uma série premiada de jogos de aventura educacionais para o OASIS que qualquer um poderia baixar e jogar de graça. Eu havia jogado essas aventuras ao longo da minha infância, e elas tinham me transportado para fora da minha existência sombria nas pilhas e me levado para o reino mágico distante de Halcydonia, onde aprender era “uma aventura sem fim!”.

Os jogos da Halcydonia Interactive ainda estavam arquivados como portais de quests independentes e gratuitos no planeta Halcydonia, no Setor Um, localizado em um ponto acessível perto de Incípio, tornando-os baratos e fáceis para avatares recém-gerados e/ou pobres. De acordo com o colofão do planeta, Halcydonia não tinha sido alterado ou atualizado desde a morte de Kira em um acidente de carro, em 2034. Mas eu ainda achava que havia uma chance de Halliday ter escondido um dos fragmentos lá.

Embora Kira Morrow não estivesse diretamente envolvida na criação dos últimos planetas da minha lista, os registros privados de uso em sua conta OASIS indicavam que ela passara muito tempo em cada um deles.

(Eu também havia tentado acessar os registros privados da conta do OASIS de Halliday e Morrow e descobri que não havia nada. Ao contrário de todos os outros usuários do OASIS, os movimentos e interações de seus avatares dentro da simulação não eram registrados. E, como mencionei antes, depois que herdei o Manto de Anorak, o mesmo aconteceu com os meus próprios registros. Não havia novas entradas depois disso. Muitas intimações haviam verificado isso. Aech, Shoto e Art3mis não podiam ocultar seus registros de uso do governo, de nossos administradores do OASIS de alto nível ou de mim. Então, sem o conhecimento deles, eu podia ver quanto tempo passavam dentro do OASIS a cada dia, assim como saber aonde iam e o que faziam enquanto estavam logados. Eu havia parado de olhar os registros de Aech e Shoto anos antes — em parte por respeito à privacidade deles, mas principalmente porque logo descobri que não queria nem precisava saber quando estavam me evitando para passar um tempo com outras pessoas. Mas eu ainda verificava os registros de uso da Art3mis pelo menos uma vez na semana. Não conseguia resistir. Mas eles nunca me contavam muito sobre a vida dela — além do fato de que ela ainda tinha um fraco por Sincinemas baseadas em filmes antigos de Whit Stillman. Ela ainda reencenava o filme *Metropolitan* uma ou duas vezes por mês, geralmente no meio da noite. Talvez porque não conseguia dormir. E não tinha ninguém com quem conversar...)

Um dos locais que apareciam com mais frequência nos registros da conta do OASIS de Kira era o planeta Miyazaki, no Setor Vinte e Sete. Era um mundo bizarro e belo que homenageava o trabalho de Hayao Miyazaki, o famoso animador japonês por trás de obras-primas do anime como *Nausicaä do Vale do Vento* e *O serviço de entregas da Kiki*. Visitar Miyazaki era como mergulhar os sentidos em uma mistura surreal de todas as diferentes realidades animadas criadas nos filmes do Studio Ghibli. (Uma experiência que se tornou bem mais intensa com um headset INO.) Kira visitou Miyazaki semanalmente por vários anos. E agora eu podia dizer a mesma coisa. Mas assim como Bono, eu ainda não tinha encontrado o que procurava.

Havia também a Terra-média. Todas as três versões dela...

Todos sabiam que Kira Morrow era uma fanática por Tolkien. Ela relia *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis* todos os anos desde que tinha dezesseis anos. E depois que se casaram, Og construiu para Kira uma réplica de Valfenda nas montanhas do Oregon, onde viveram juntos e felizes até a morte dela. Og ainda morava lá, e Kira havia sido enterrada na propriedade. Eu mesmo visitei o túmulo dela durante a semana que todos nós passamos lá.

De acordo com os registros de acesso de Kira, um de seus destinos favoritos no OASIS era Arda, o sistema de três planetas no Setor Sete que recriava o mundo da Terra-média de J.R.R. Tolkien na Primeira, Segunda e Terceira Eras de sua história ficcional. Criado com uma devoção quase fanática por milhões de fãs de Tolkien, muitos dos quais ainda estavam revisando e aprimorando as simulações até hoje, as Ardas se baseavam nos escritos originais de Tolkien da Terra-média, mas também se inspiravam nos filmes, programas de televisão e videogames que se passavam no universo.

Até agora, eu havia passado a maior parte do tempo em Arda III. Ele retratava a Terceira Idade da Terra-média, que foi quando todos os eventos descritos em *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis* aconteceram, e Kira a havia visitado com muito mais frequência do que Arda I ou Arda II — embora tenha passado bastante tempo nos outros dois lugares também.

Eu gostaria de poder dizer que investiguei cada centímetro de todas as três versões da Terra-média. Mas não era verdade. Nem de perto. Eu tinha terminado todas as quests principais em Arda II e III, e cerca de metade das quests mais populares em Arda I, mas eram três dos mundos mais detalhados em toda a simulação e, no meu ritmo atual, completar todas as quests contidas neles poderia levar vários anos.

Chthonia era o último planeta da minha lista e aquele que eu tinha mais certeza de ser o lugar certo. Era a recriação de Halliday do mundo de fantasia que havia criado para sua campanha épica de *Advanced Dungeons & Dragons* na época da escola, da qual Kira e Og haviam participado. Mais tarde, Chthonia serviria de cenário para muitos dos primeiros jogos de Halliday, incluindo *Anorak's Quest* e suas muitas continuações.

Chthonia foi o primeiro planeta criado por Halliday, o que fazia dele o mundo mais antigo na simulação. E quando ele, Ogden e Kira criaram seus avatares no OASIS, cada um deles usou o nome dos personagens com que jogavam na campanha de Chthonia. O personagem de Halliday usava magia sombria e se chamava Anorak, que ele interpretava como um NPC enquanto jogava como Mestre da mesa. Ogden Morrow havia interpretado um mago espirituoso conhecido como "o Grande e Poderoso Og". E a personagem de Kira era uma

druida poderosa chamada Leucosia, em homenagem a uma das sereias da mitologia grega.

Claro que fora também em Chthonia que Halliday havia escondido o Terceiro Portal em sua caça aos *Easter eggs*, dentro do Castelo Anorak. Por causa disso, muitos covos acreditavam que era improvável que ele também tivesse escondido um dos Sete Fragmentos lá. Mas eu não tinha tanta certeza. Chthonia era nitidamente um mundo por onde a sereia "vagueia". E muito, do ponto de vista de Halliday. Portanto, mantive Chthonia na minha lista e vasculhei o planeta de cima a baixo.

Eu não tinha limitado minha pesquisa apenas a esses nove planetas, é claro. Procurei os Sete Fragmentos em dezenas de outros mundos no OASIS, sem sucesso.

Soltei um suspiro e esfreguei as têmporas, desejando pela milésima vez não ter sabotado minha amizade com Og para poder ligar para ele e pedir ajuda. Claro que pedir sua ajuda foi justamente o que acabou com nossa amizade. Og nunca se sentira muito à vontade na hora de falar sobre Kira, e ele tentara me dizer isso de várias maneiras. Mas eu estava obcecado demais para ouvi-lo.

Pensar no meu comportamento agora fazia eu me encolher de vergonha. Por que um bilionário aposentado iria querer passar seus últimos anos sendo perturbado para revelar informações sobre sua falecida esposa? Não era de se admirar que ele tivesse parado de falar comigo. Eu não dei nenhuma escolha a ele.

Percebi que o aniversário de Og seria em breve. Se fizéssemos as pazes, talvez ele voltasse a me convidar para sua festa de aniversário no Globo Distraído.

Eu havia passado o último ano tentando criar coragem para ligar para Og e me desculpar. Prometer nunca mais perguntar sobre Kira ou

Halliday. Talvez ele aceitasse. Se eu engolisse meu orgulho, provavelmente conseguiria recuperar nossa amizade. Mas, para isso, eu também teria que atender seu desejo e abandonar minha busca pelos Sete Fragmentos.

Fechei meu diário do Graal e me levantei. Só mais sete dias, prometi a mim mesmo. Outra semana. Se eu não tivesse feito qualquer progresso até lá, desistiria para sempre e pediria desculpas a Og.

Eu tinha feito essa promessa a mim mesmo muitas vezes antes, mas dessa vez eu pretendia mantê-la.

Usei minha lista de destinos favoritos para me teletransportar de volta para a Terceira Era da Terra-média e retornar o trabalho. Mas quando fui selecioná-lo, notei um pequeno ícone piscando no canto da minha HUD. Toquei nele e meu e-mail se abriu em uma janela na minha frente. Havia uma mensagem nova em minha conta de Envio de Pistas dos SFAS, com um longo número de identificação gerado pelo sistema. Algum covo acabara de enviar uma pista em potencial sobre os Sete Fragmentos da Alma da Sereia — uma que passou por todos os filtros e chegou à minha caixa de entrada. Isso não acontecia havia meses.

Toquei na mensagem para abri-la e comecei a ler:

Caro sr. Watts,

Após três anos de pesquisa, finalmente descobri onde um dos Sete Fragmentos da Alma da Sereia está escondido e como desvendá-lo. Ele está localizado no planeta Middletown, dentro do quarto de hóspedes da residência dos Barnett, onde Kira Underwood morou durante seu ano como aluna de intercâmbio na Middletown High School.

Consigo fazer o fragmento aparecer, mas não consigo pegá-lo. Deve ser porque não sou você — o “herdeiro” de Halliday. Se quiser, posso

mostrá-lo.

Sei que você provavelmente recebe muitas pistas falsas, mas prometo que esta não é uma delas.

Sua fã,

L0hengrin

Fiquei surpreso ao ler o nome do remetente. Lohengrin era a apresentadora de um popular programa do YouTube para covos chamado *The Low-Down*. Ela tinha cerca de cinquenta milhões de seguidores, e eu tinha me tornado um deles havia pouco tempo. Para mim, era um bom motivo para acreditar.

A maioria dos programas de covos era apresentada por caçadores de fama sem noção que espalhavam um monte de bobagens sobre os Sete Fragmentos, quando não estavam travando guerras com os espectadores ou apresentadores rivais, ou postando vídeos chorosos com pedidos de desculpas em outra tentativa desesperada de reconquistar seguidores.

Mas *The Low-Down* era diferente. Lohengrin tinha uma personalidade alegre e um entusiasmo contagiante que me lembrava como eu me sentia nos primeiros dias do concurso. A breve narração na vinheta de seu programa parecia resumir sua filosofia de vida: "Algumas pessoas se definem falando mal de todas as coisas que odeiam e dizendo por que todo mundo deveria odiá-las também. Eu não. Prefiro ser guiada pelo meu amor — me definir por alegres comentários de admiração em vez de declarações cínicas de desdém."

Lohengrin também tinha um conhecimento enciclopédico da vida de James Halliday e de sua obra. E parecia saber tanto sobre Og e Kira Morrow quanto sobre ele.

Minha apreciação por Lohengrin e seu programa podiam se dever também ao fato de que acabei tendo uma leve quedinha por ela. Ela era bonita, inteligente, engraçada e destemida. Também era uma fã e defensora dos High Five. Seu próprio clã de covos se autodenominava "The Low Five". O mais lisonjeiro de tudo era o nome de seu avatar ser uma homenagem não tão sutil ao do meu, porque em várias versões alemãs da lenda do rei Arthur, Lohengrin era o nome do filho de Parzival.

Lohengrin também se provara uma fã leal. Seu apoio a mim não vacilou nos últimos anos, apesar das péssimas decisões de relações públicas que tomei. E ela não parecia se importar com o exército de haters que a atacava em seu meed feed cada vez que ela me mencionava em seu programa.

Como muitos dos espectadores de Lohengrin, eu sentia bastante curiosidade sobre sua identidade no mundo real. Em seu programa, Lohengrin nunca falava sobre sua vida real ou seu verdadeiro nome, idade ou gênero. Ela só se mostrava como seu avatar do OASIS, que tinha a aparência e a voz de Helen Slater em *A lenda de Billie Jean* — uma adolescente com cabelo loiro curto, olhos azuis penetrantes e um leve sotaque sulista. Mas como Ranma Saotome em *Ranma 1/2*, Lohengrin também era famosa por mudar o gênero de seu avatar inesperadamente e sem aviso — às vezes no meio de uma frase. Quando se transformava em homem, parecia preferir a aparência de um James Spader jovem, em seu visual do filme *Tuff Turf: O Rebelde*, de 1985. Independentemente do gênero de seu avatar, o perfil público de Lohengrin especificava que seus pronomes de preferência eram femininos. Em sua biografia de usuário de uma linha, ela se descrevia como "Uma pistoleira maluca que não tem medo de morrer".

Meu manto me permitia contornar as medidas de segurança do sistema e acessar as informações da conta privada de qualquer usuário do OASIS, inclusive sua verdadeira identidade e endereço do mundo real. Porém, apesar da minha curiosidade, nunca acessei a conta de Lohengrin. Não porque isso fosse violar a política da GSS e várias leis federais. Isso nunca me impediu. Disse a mim mesmo que estava respeitando sua privacidade, mas na verdade estava preocupado que saber a verdadeira identidade de Lohengrin pudesse estragar seu programa para mim, pondo um fim a um dos poucos prazeres que eu tinha na vida que não envolvessem a INO.

Reli seu e-mail várias vezes, alternando entre o ceticismo e a alegria. Eu sabia a localização exata do lugar de que ela estava falando. Eu havia visitado a residência dos Barnett na simulação de Middletown algumas vezes durante o concurso de Halliday e não tinha encontrado nada de interesse lá. Era apenas um quarto de hóspedes sem decoração, porque a simulação de Middletown recriava a cidade natal de Halliday como fora no outono de 1986, dois anos antes de Kira se mudar para lá como estudante de intercâmbio britânica durante o ano letivo de 1988-1989. Foi um dos motivos pelos quais nunca considerei Middletown como um possível candidato a um dos "sete mundos onde ela vagueia". Também tinha concluído que era improvável que Halliday fosse esconder um dos Sete Fragmentos no mesmo planeta em que pusera o Primeiro Portal. Mas havia certa simetria na decisão. Afinal, fora lá que Halliday, Og e Kira se conheceram. Fora lá que tudo começou.

Fechei o e-mail de Lohengrin e considerei minhas opções. Na verdade, só havia uma maneira de saber com certeza se ela estava falando a verdade. Peguei um mapa tridimensional do OASIS, então usei minha HUD de superusuário para descobrir a localização atual do

avatar de Lohengrin. Como esperado, ela ainda estava em Middletown, em uma das 256 cópias da cidade natal de Halliday espalhadas pela superfície do planeta.

Tornei meu avatar invisível e indetectável, então me teletransportei para a localização exata dela.



Se você tentar se teletransportar para um lugar dentro do OASIS que já está ocupado por um objeto ou por outro avatar, o sistema ajustará suas coordenadas de chegada automaticamente e o mandará para o ponto livre mais próximo. Quando terminei de me rematerializar, descobri que o sistema havia me colocado bem na frente do avatar de Lohengrin, que estava em sua forma feminina no momento. Ela estava sentada a cerca de um metro de distância, usando o traje de *A lenda de Billie Jean* que era sua marca registrada. Calças masculinas folgadas com a barra enfiada em botas de caubói, e um traje de neoprene néon como blusa.

Ela não percebeu minha chegada porque meu avatar estava invisível. Seus olhos também estavam fechados, mas isso significava apenas que ela estava "ocupada" e, no momento, prestando atenção em outro lugar, como uma ligação telefônica ou uma sala de bate-papo privada. Lohengrin provavelmente ainda estaria monitorando a visão de seu avatar naquele ambiente por meio de uma pequena imagem no

canto de sua HUD. Middletown ficava em uma zona de PvP, um lugar perigoso demais para deixar seu avatar sem supervisão.

Olhei em volta e vi que não estávamos no antigo quarto de Kira na residência dos Barnett. Estávamos três quarteirões ao norte, no porão com painéis de madeira mundialmente famoso da casa de infância de Ogden Morrow. Era aqui que Morrow, Halliday e seu grupo de amigos próximos passavam a maior parte do tempo livre. Eles se encontravam aqui depois da escola e aos finais de semana para escapar para outros mundos, por meio de dezenas de jogos de RPG de mesa. O porão de Og também serviria mais tarde como o primeiro escritório da Gregarious Games, a empresa que Halliday e Morrow cofundaram depois do ensino médio, que se tornou a Gregarious Simulation Systems algumas décadas depois, quando lançaram o OASIS.

Na Middletown de verdade, em Ohio, a casa da infância de Og havia sido demolida décadas antes para dar lugar a um complexo de apartamentos. Mas aqui no OASIS, Halliday havia recriado a casa de infância do melhor amigo com todo o esmero, assim como sua própria casa e o resto de sua cidade natal, usando mapas, fotografias e vídeos antigos como referência.

Como tudo na simulação de Middletown, o porão de Og era a cara dos anos 1980. Pôsteres de filmes antigos e histórias em quadrinhos cobriam as paredes. Três sofás surrados estavam dispostos em forma de U na frente de uma velha televisão de tubo da RCA, que estava enterrada sob um videocassete Betamax, um aparelho de DVD da Laserdisc Pioneer e vários consoles de videogames clássicos diferentes.

Do outro lado do porão, várias cadeiras dobráveis estavam agrupadas em volta de uma mesa de madeira arranhada e cheia de dados poliédricos multicoloridos. Uma prateleira de livros ficava na

parede oposta, cada uma abarrotada de publicações de RPG e edições anteriores da revista *Dragon*. Duas janelas acima davam para o quintal dos Morrow, onde um sol laranja forte pairava sobre o horizonte, por trás do balanço enferrujado no quintal do vizinho.

Estar naquele porão me encheu de boas lembranças da minha própria adolescência, porque, de uma forma estranha, eu também tinha crescido aqui. Quando estávamos no ensino médio, Aech fez sua sala de bate-papo privada no OASIS com base no porão de Ogden Morrow, e nós dois passamos incontáveis horas lá ao longo dos anos. Conversando, jogando, fazendo nosso dever de casa, ouvindo músicas antigas, assistindo a filmes antigos. Fantasiando sobre tudo o que faríamos quando ganhássemos a fortuna de Halliday.

Minha vida tinha sido muito mais difícil naquela época, mas, em retrospecto, agora também me parecia muito mais simples.

Olhei de volta para Lohengrin. Os olhos de seu avatar ainda estavam fechados, movendo-se rapidamente sob as pálpebras, como se estivesse em sono REM. Eu estava prestes a deixar meu avatar visível e alertá-la de minha presença, mas então tive uma ideia melhor. Selecionei o avatar de Lohengrin em minha HUD e puxei uma lista de seus processos de comunicação ativos. A lista me mostrou que ela estava conectada a uma sala de bate-papo privada chamada Cyberdelia, que era hospedada por um avatar do quinquagésimo nono nível chamado Kastagir.

Se Lohengrin tinha mesmo encontrado um dos fragmentos, ela poderia estar naquela sala de bate-papo privada discutindo-o com seus amigos. Ou, se estava tentando me enrolar, poderia estar lá discutindo seus planos. Meu manto me permitia entrar em uma sala de bate-papo privada sem ser convidado e sem ser detectado, para espionar seus

ocupantes. Foi um truque que aprendi com o próprio Grande e Poderoso Og, o único outro avatar do OASIS que tinha essa habilidade.

Toquei no pequeno ícone de porta na borda da tela para ativar a interface da minha sala de bate-papo, então procurei pela chamada Cyberdelia e toquei no botão de login. O porão de Og se encolheu dos limites da minha visão periférica até ocupar apenas uma pequena janela no canto da tela, e de repente me vi parado na entrada da sala de bate-papo.

Cyberdelia era um depósito de vários andares repleto de aparelhos arcaicos do final do século XX e com uma decoração retrofuturista. Manequins com roupas estranhas, telefones públicos, pistas de patins e mesas de air hockey estavam espalhados pelo lugar, e as paredes estavam cobertas de grafites incitando os presentes a *Hackear o Planeta!* Quando reconheci a música techno antiga tocando nos alto-falantes — “Cowgirl”, do Underworld —, entendi e sorri. Era uma recriação da boate cyberpunk underground que aparecia no filme *Piratas de Computador*, de 1995.

De onde eu estava parado perto da entrada, a sala de bate-papo parecia deserta. Mas, acima da música alta, eu podia ouvir várias vozes envolvidas em um debate acalorado. Aventurei-me mais adiante, seguindo o barulho, até que avistei cinco avatares em uma das passarelas elevadas da boate. Alguns estavam sentados e outros de pé ao redor de uma mesa carretel de madeira. Lohengrin estava entre eles, gesticulando animadamente enquanto falava com os outros.

Tomando cuidado para não esbarrar em nenhum móvel, me aproximei até conseguir entender o que ela estava dizendo. Agora que estava mais perto, também conseguia ler os nomes flutuando acima

das cabeças dos outros quatro avatares: Kastagir, Rizzo, Lilith e Wukong.

— Você fala *cada* merda, Lo — disse aquele que se chamava Wukong em uma voz grave. — Hoje ainda mais do que o normal, o que já diz muito. — Seu avatar era uma criatura alta, mistura de homem e macaco, o que explicava o nome. Sun Wukong era um personagem da mitologia chinesa conhecido como “Rei Macaco”.

— Ah, Kong — falou Lohengrin, revirando os olhos. — Por que eu mentiria sobre algo assim?

— Para tentar nos impressionar? — sugeriu Kastagir.

O enorme anfitrião da sala de bate-papo estava encostado em uma viga de ferro com os braços enormes cruzados. Ele era um humano com pele de ébano e um moicano afro que adicionava pelo menos trinta centímetros à sua altura já impressionante. Ele usava uma camisa dashiki de cores vivas e uma espada longa e curva em uma bainha ornamentada, assim como o personagem de mesmo nome no filme *Highlander - O Guerreiro Imortal*.

Lilith deu um passo à frente. Seu avatar era uma jovem com cabelos turquesa despenteados, vestida com jeans preto rasgado, coturno e um casaco com capuz azul-escuro. Ela parecia ter se inspirado no visual emo da virada do século.

— É claro que esses machos ignorantes duvidam de você. Mas eu acredito em você, amiga!

— Eu também, Lo! — acrescentou Rizzo, estourando uma bola de chiclete. A inspiração de seu avatar me fez sorrir de novo: a personagem de mesmo nome na versão cinematográfica de *Grease*; uma Stockard Channing jovem, vestindo uma jaqueta preta de motociclista e óculos de sol enormes. Mas essa Rizzo tinha um toque

da Columbia de *Rocky Horror*, com meias arrastão e uma cartola dourada brilhante.

— Obrigada, senhoritas — disse Lohengrin, com uma reverência para elas.

Wukong bufou como um gorila irritado.

— Está bem — cedeu ele. — Se você encontrou mesmo um dos fragmentos, por que não nos mostra alguma prova? Uma captura de tela ou uma simcap ou algo assim?

— Eu vou mostrar — respondeu Lohengrin, colocando os pés em cima da mesa e as mãos atrás da cabeça. — Assim que terminar de coletar minha recompensa.

— Aposto que Parzival recebe milhares de e-mails sobre os fragmentos todos os dias — disse Kastagir. — Ele provavelmente parou de lê-los há anos.

— Ele vai ler o meu — afirmou Lohengrin. — Parzival sabe que eu não o faria perder tempo com uma pista falsa. Ele é um dos meus seguidores, lembra? — Ela fingiu tirar uma poeira do ombro, convencida.

— Sério? — disse Lilith, fingindo surpresa. — Parzival é um dos seus seguidores? Você nunca mencionou isso antes!

— Está tudo bem — falou ela, dando um soquinho de brincadeira no ombro de Wukong. — Eu sei que você está com ciúme. Eu também estaria, se fosse você. César.

Wukong apontou o dedo para ela.

— Eu já mandei você parar com as piadas do *Planeta dos Macacos*, Cachinhos Dourados.

— Eu sei. — Ela sorriu. — E foi bem assustador. Fiquei impressionada. Havia loucura nos seus olhos!

— Peraí — disse Lilith. — O que impede Parzival de pegar o fragmento e se teletransportar sem pagar um centavo a você?

— Parzival nunca faria isso — garantiu Lohengrin. — Ele é um cara justo.

— Ele é um maluco rico que se comporta feito um babaca nas redes sociais — afirmou Lilith. — Ele também gosta de caçar e matar seus críticos por diversão, lembra? Você não deveria confiar nele.

— Vocês são tão cínicos — disse Lohengrin, balançando a cabeça. — Tenham um pouquinho de fé!

— Só não queremos que enganem você, só isso — rebateu Rizzo.

— Para vocês ficarem mais tranquilos, vou gravar toda a minha conversa com Parzival, para caso precise de provas de que ela aconteceu.

Todos a observaram por um momento.

— Você não está brincando — disse Wukong. — Você realmente encontrou alguma coisa?

Lohengrin assentiu com entusiasmo.

— Um bilhão de simoleons — comentou Rizzo, balançando a cabeça e sorrindo. — Você já sabe o que vai fazer com isso?

Lohengrin sorriu para ela, então olhou em volta para todos os outros.

— Achei que vocês nunca fossem perguntar! Primeiro, vou comprar uma casa bem grande em Columbus para todos nós morarmos juntos. Vai ter uma cozinha enorme sempre cheia de comida. Cada um de nós vai ter seu próprio quarto, e no porão teremos nosso próprio fliperama de jogos clássicos, onde podemos passar tempo juntos! — Ela fez uma pausa para respirar fundo. — Também vou colocar a conexão OASIS mais rápida que o dinheiro pode comprar na nossa nova casa. Aí,

quando estiver tudo pronto, vou pagar a passagem de vocês até Columbus! Vamos envelhecer lá juntos. E nunca mais teremos que depender de ninguém, nunca mais.

Todos olharam para ela.

— É sério? — perguntou Kastagir, quase sussurrando. — Você faria mesmo isso?

Lohengrin assentiu e então fez um sinal de promessa.

— Gente. Vocês são meus quatro melhores amigos do mundo. Meus únicos amigos, para ser sincera. E desde que minha mãe morreu, vocês são minha única família também. Claro que estou falando sério. — Ela parecia prestes a chorar, mas então forçou uma risada. — Além disso, nós somos os Low Five. Prometemos ficar juntos para sempre. Não é?

Lilith estendeu a mão e apertou uma das mãos de Lohengrin. O lábio inferior de Kastagir começou a tremer e ele se virou para tentar esconder. Rizzo tinha lágrimas nos olhos, mas estava sorrindo.

Percebi que eu também estava sorrindo e com os olhos marejados. Era dolorosamente apropriado que aqueles jovens tivessem se apelidado de Low Five, porque o vínculo que Lohengrin compartilhava com os amigos me lembrava aquele que eu tinha com os outros membros dos High Five durante o concurso. Mas também me lembrou o quanto esse vínculo havia enfraquecido ao longo dos anos.

— Mas que droga! — rugiu Wukong. Ele limpou o canto dos olhos com o antebraço peludo de símio. — Parem com isso, antes que me façam chorar também!

Todos os outros riram, e Wukong também caiu na gargalhada.

De repente, senti um desejo irresistível de descobrir quem eram aquelas pessoas na vida real e como elas se conheciam. Para um usuário normal do OASIS, descobrir a identidade de Lo e de seus

amigos teria sido impossível. Mas para mim era tão simples quanto selecionar todos os seus avatares na minha HUD. Em seguida, instruí o sistema a vasculhar suas contas do OASIS e exibir quaisquer semelhanças ou conexões óbvias entre elas. A varredura do sistema me informou que Lohengrin, Wukong, Rizzo, Lilith e Kastagir tinham dezenove ou vinte anos de idade, e todos os cinco haviam se formado na mesma escola pública no OASIS, em Ludus II, alguns anos antes — EPO número 1126.

Esses covos eram velhos amigos do ensino médio, assim como Aech e eu. E todos os cinco haviam se inscrito no Programa de Empoderamento de Jovens Carentes oferecido pela GSS, que fornecia headsets INO e consoles OASIS gratuitos para crianças e adolescentes órfãos ou carentes ao redor do mundo.

De repente, me senti um babaca por espionar a conversa deles. Então, saí da sala de bate-papo e retomei o controle do meu avatar no porão de Og em Middletown. Mas eu ainda estava invisível, então Lohengrin não podia me ver.

Fiquei ali parado por alguns segundos, olhando para seu avatar, fingindo hesitar devido à minha consciência. Então acessei o perfil da conta privada de Lohengrin para descobrir sua identidade no mundo real. Justifiquei a violação de seu direito à privacidade como usuária do OASIS da maneira de sempre — dizendo a mim mesmo que era necessário. Antes de aceitar a ajuda de Lohengrin em troca de um bilhão de dólares, precisava descobrir o máximo que podia a seu respeito, para ter uma noção de com quem estaria lidando. Mas era uma desculpa esfarrapada e eu sabia disso. No fundo, era a velha curiosidade. Eu estava curioso para saber quem era Lohengrin no mundo real. E eu podia descobrir. Então assim fiz.

O nome verdadeiro de Lohengrin era Skylar Castillo Adkins. De acordo com seu perfil privado, ela era solteira, tinha dezenove anos de idade, caucasiana, e vivia nas pilhas de Duncanville, no Texas, em uma ampla favela vertical perto do epicentro apocalíptico do metroplexo de Dallas-Fort Worth. Era um bairro ainda mais barra-pesada do que aquele em que cresci.

Como já tinha violado sua privacidade, decidi bancar o Big Brother de uma vez e acessar os feeds de seu headset. Havia dez câmeras de vigilância de lente grande angular na parte externa de cada headset INO, o que permitia ao usuário ficar de olho no próprio corpo e nos arredores de dentro do OASIS. O Manto de Anorak me dava acesso a um submenu secreto de cada conta de usuário da INO, onde eu poderia monitorar os feeds de vídeo registrados por essas câmeras. O que significava que eu podia espionar as pessoas em suas casas. Esse era um dos segredos mais podres da GSS, e haveria tumultos e processos judiciais coletivos se nossos clientes descobrissem. Mas eram circunstâncias excepcionais, eu disse a mim mesmo.

Quando abri os feeds do headset de Skylar, não estava preparado para o que vi. O interior escuro de um antigo trailer Airstream, exibido em verde pelos filtros de visão noturna. Eu conseguia ver um robô lavando pratos em silêncio na pia da minúscula cozinha. Era um velho Okagami Adaptável, chamado assim porque podia ser usado tanto como um telebot quanto como um ajudante doméstico autônomo. Uma espingarda serrada estava presa em um coldre improvisado às costas do robô, então parecia que ela o usava para mais do que apenas lavar a louça.

No primeiro plano de várias das imagens das câmeras do headset de Skylar, eu também podia vê-la — seu corpo magro e de aparência frágil

estava deitado em um colchão gasto nos fundos do trailer. Como muitas pessoas que moravam nas pilhas, ela parecia sofrer de desnutrição. Suas feições magras não combinavam com a expressão agradável e onírica em seu rosto. Alguém pusera um cobertor velho do Snoopy sobre ela para mantê-la aquecida — ou não. Ela deve ter feito isso por conta própria, usando seu telebot. Porque ela estava sozinha, sem ajuda de ninguém a não ser de si mesma.

Senti um vazio no peito. Fechei todas as janelas do feed de vídeo e vasculhei o perfil de usuário de Skylar para obter mais informações sobre ela. Seus registros escolares incluíam uma cópia digitalizada de sua certidão de nascimento, o que revelou outra surpresa — ela fora designada homem ao nascer.

Descobrir esse pequeno detalhe não me fez entrar em uma crise de identidade, como provavelmente teria acontecido quando eu era mais jovem. Graças a anos navegando pela INO-net, agora eu sabia como era estar na pele de todo tipo de pessoa, fazer todo tipo de sexo. Eu transei com mulheres sendo outra mulher, e com homens e mulheres sendo homem. Reproduzi arquivos .ino de vários tipos diferentes de sexo hétero, gay e não binário, apenas por pura curiosidade, e cheguei à mesma conclusão que a maioria dos usuários INO: paixão era paixão e amor era amor, independentemente de quem eram os envolvidos ou que gênero lhes tinha sido designado ao nascer.

De acordo com o histórico do perfil do usuário de Skylar, ela mudara sua designação de gênero legalmente aos dezesseis anos, alguns meses depois de receber seu primeiro headset INO. Na mesma época, ela mudara seu avatar para *O-gênero*, *OASIS-gênero*, uma opção nova que a GSS tinha adicionado a pedidos do público. Pessoas que se identificavam como *O-gênero* eram indivíduos que optavam por

vivenciar o sexo exclusivamente por meio de seus headsets INO, e que também não se limitavam a vivenciá-lo com um gênero ou orientação sexual específicos.

Declarar-se O-gênero se tornou muito comum após o lançamento da INO. Pela primeira vez na história da humanidade, qualquer pessoa com no mínimo dezoito anos poderia ter relações sexuais com segurança e facilidade com qualquer gênero e como qualquer gênero. Isso tendia a alterar profundamente sua percepção de identidade e a fluidez de gênero. Sem dúvida foi o meu caso. E eu tinha certeza de que havia sido assim para todos os outros usuários da INO com um espírito minimamente aventureiro. Graças à Interface Neural OASIS, seu gênero e sua sexualidade não eram mais limitados — ou confinados — ao corpo físico em que você havia nascido.

O perfil de Skylar também indicava que ela não tinha parentes vivos. Sua mãe, Iris Adkins, morrera de insuficiência cardíaca havia dois anos. De alguma maneira, Skylar vivia sozinha desde os dezessete. Nas pilhas do metroplexo de Dallas-Fort Worth, ainda por cima.

Ouvi um movimento e rapidamente fechei o perfil de usuário de Skylar. Então olhei para seu avatar de novo, bem a tempo de ver os olhos de Lohengrin se abrirem — uma indicação de que ela havia saído da sala de bate-papo de Kastagir.

Seu avatar se levantou e começou a caminhar em direção à saída. Eu estava bem em seu caminho. Em vez de me afastar, cruzei os braços e assumi uma pose de mago poderoso. Em seguida, tornei meu avatar visível.



Lohengrin ficou paralisada, e quando seus olhos pousaram em mim pareceram dobrar de tamanho. Então ela fez uma reverência com a cabeça e bateu o punho direito no peito, na altura do coração, ajoelhando-se.

— Meu senhor — disse ela com uma voz trêmula, os olhos fitando o chão. — Sou Lohengrin. Sua humilde serva. E uma grande fã, senhor. De verdade.

— Por favor, se levante, Lohengrin — falei. — Também sou um grande fã seu.

Ela ficou de pé e devagar ergueu os olhos para me encarar.

— Sir Parzival! — exclamou, balançando a cabeça sem acreditar. — É você mesmo...

— Sou eu mesmo. É uma honra conhecer você, Lohengrin.

— A honra é toda minha. E, por favor, me chame de Lo. É como meus amigos me chamam.

— Está bom, Lo. — Eu estendi a mão e ela a apertou. — Meus amigos me chamam de Z.

— Eu sei — falou, abrindo um sorriso tímido. — Já li todos os livros que escreveram sobre você nos últimos anos, além da sua autobiografia, que devo ter lido umas vinte vezes, no mínimo. Então sei quase tudo que há para se saber sobre você. Tudo que é público, claro. Eu sou meio obcecada por você...

De repente, ela parou de falar e fez uma careta de vergonha. Então bateu o punho na testa de leve várias vezes antes de enfim me encarar de novo.

As bochechas dela estavam coradas, um indício de que não tinha desligado a reação de rubor do seu avatar. É provável que ela não tivesse desligado nenhuma das reações emocionais involuntárias também. Usuários INO mais jovens faziam isso de propósito. Chamavam de "rolando real".

Pobre Lo. Seu nervosismo ao conhecer seu ídolo me fazia lembrar tanto de mim mesmo que me deixava desconfortável. Querendo ajudá-la, e impaciente para descobrir o que ela havia descoberto, tentei fazer com que a conversa avançasse.

— Estou curioso para ver o que você descobriu. Pode me mostrar?

— Claro! — respondeu ela. — Quer dizer, tipo agora?

Assenti.

— Não tem hora melhor que agora.

— Certo. — Ela deu uma olhada ao redor das janelas do porão e baixou a voz. — Mas antes preciso mostrar para você como eu encontrei, para você poder repetir os mesmos passos. Foi por isso que eu estava esperando você aqui, e não na casa da Kira.

— Entendi. Vamos lá.

Lohengrin deu alguns passos hesitantes para o outro lado do porão antes de parar e se virar para mim de novo.

— Olha, Sr. Watts — falou, com o olhar no chão. — Sem querer ser mal-educada, mas você se importaria de confirmar verbalmente que a recompensa ainda é de um bilhão de dólares americanos?

— Não me importaria de jeito nenhum. Se qualquer coisa que você me contar me ajudar a encontrar um dos Sete Fragmentos da Alma da Sereia, vou transferir na mesma hora um bilhão de dólares para a sua conta do OASIS. Está tudo declarado no contrato que você assinou quando me mandou a pista.

Antes que qualquer um tentasse pedir a recompensa, a pessoa precisava assinar um “Contrato de Submissão de Pista de Fragmento” digital que meus advogados tinham redigido. Encontrei a cópia do contrato que Lohengrin tinha assinado e abri o documento em uma janela na frente dela. A fonte era pequena demais para ler sem estreitar os olhos, e o texto se estendia por várias páginas.

— Esse contrato declara, entre outras coisas, que se a informação que você me der se provar verdadeira, você concorda em não dividi-la com mais ninguém por um período de três anos. Também concorda em não discutir os detalhes da nossa transação com ninguém, inclusive jornalistas. Se fizer isso, abre mão da recompensa e eu posso pegar o dinheiro de volta...

— Ah, eu li o contrato — disse ela, sorrindo, mas sem me encarar. — Algumas milhares de vezes. Desculpa, não queria ofender você. É só que... é muito Zenny pra mim.

Dei uma risada.

— Não se preocupe, Lo. Se você conseguir me ajudar a encontrar um dos Sete Fragmentos, então esse dinheiro vai ser todo seu.

Prometo.

Ela assentiu e respirou fundo. A expressão de nervosismo no seu rosto fez meu coração disparar. Se essa menina estava mentindo sobre ter encontrado um dos fragmentos, então merecia um Oscar pela interpretação.

Lohengrin se virou e foi até as estantes na parede dos fundos do porão. Elas estavam cheias de brochuras de ficção científica e fantasia, suplementos de RPG e edições antigas de revistas de videogame, como *Dragon* e *Space Gamer*. Lo começou a folhear uma imensa coleção de antigos módulos de *Dungeons & Dragons* guardada ali, e parecia estar procurando um em especial.

Eu já tinha dado uma olhada naquela mesma estante sete anos antes, no início do concurso de Halliday. E tinha lido (ou pelo menos folheado) a maioria daqueles antigos módulos e revistas... mas não todos. Os títulos remanescentes ainda estavam na minha lista de leitura quando ganhei o concurso, e depois eu meio que me esqueci deles. Agora estava me xingando, me perguntando o que deixara passar.

— Nos últimos anos, tenho revirado Middletown, em busca de um jeito de alterar o período de tempo da simulação — começou Lo. — Sabe, por causa do dístico.

— O dístico?

Ela parou de folhear as revistas e se virou para olhar para mim.

— Na lápide da Kira?

— Ah, claro — falei. — Verdade.

Eu não tinha ideia do que ela estava falando, e é óbvio que Lohengrin reconheceria aquilo na minha cara. Ela arregalou os olhos, surpresa.

— Ah, meu Deus. Você nem sabe do dístico! Sabe?

— Não — respondi, dando de ombros. — Acho que não.

Ela franziu a testa e balançou a cabeça, como se dissesse: *Como os grandes caíram.*

— Sabe aquela hora no filme *As duas torres* do Peter Jackson em que o rei Théoden coloca uma simbelmynë no túmulo de Théodred?

Eu assenti.

— Bem, se você for na recriação do túmulo da Kira na ITerra e colocar uma simbelmynë de Arda lá, um dístico rimado aparece na lápide — explicou Lo. — Outras flores da Terra-média podem funcionar também, não tenho certeza. Eu não tentei nenhuma outra.

Eu me senti um idiota completo. Visitara o túmulo de Kira na ITerra diversas vezes em busca de pistas. Mas não tinha pensado nisso. Pelo menos podia esconder meu constrangimento, já que não estava “rolando real”.

Lohengrin abriu uma janela do navegador na frente do seu avatar, então a girou para que eu visse. A janela mostrava uma foto do túmulo de Kira na ITerra. Sob o seu nome e as datas de nascimento e morte havia a inscrição: AMADA ESPOSA, FILHA E AMIGA. Abaixo disso, havia mais duas linhas que não existiam no túmulo dela do mundo real:

O Primeiro Fragmento da Sereia descansa em seu primeiro canto

Então a questão não é “onde”, e sim “quando”.

Lá estava. Depois de tantos anos, uma pista de verdade. E parecia provável que Lohengrin era a primeira e a única pessoa a descobrir isso, porque ninguém mais tinha me enviado aquilo para conseguir a recompensa.

— Quando encontrei esse dístico — continuou Lo —, pensei que o “primeiro canto da Sereia” devia ser onde Kira morava quando criou Leucosia, ou seja, o quarto de hóspedes aqui em Middletown. Mas a época desta simulação está fixa em 1986. Kira só morou em Middletown no terceiro ano do ensino médio, do outono de 1988 até o verão de 1989. Então, para chegar ao Canto da Sereia, imaginei que teria que alterar o período de tempo da simulação de Middletown, para um “quando” diferente. Tentei de tudo, inclusive viagem no tempo. — Ela ergueu um objeto parecido com um relógio de bolso grande, um dispositivo raro de viagem no tempo chamado Omni. — Mas nada. Máquinas do tempo não funcionam aqui como funcionam em alguns outros planetas, tipo Zemeckis.

Isso era algo que eu havia descoberto por experiência própria. Tinha trazido minha máquina do tempo, a ECTO-88, para Middletown para tentar a mesma coisa. Tinha colocado um capacitor de fluxo totalmente funcional (e muito caro) no carro, o que me permitia viajar no tempo nos planetas em que isso era possível. Por exemplo, na ITerra, eu podia viajar até 2012, quando o OASIS foi lançado e a GSS começou a fazer backups das versões anteriores da Terra simulada nos servidores. Mas meu capacitor de fluxo não funcionava em Middletown, então considerei que a viagem no tempo não era uma possibilidade ali.

— Mas eu sabia, pelos versos, que mudar o tempo tinha que fazer parte da solução — seguiu Lo. — Então, continuei procurando outra forma...

Ela se virou e continuou folheando os módulos de *D&D* na estante.

— Aí, essa semana, eu estava folheando a antiga biblioteca de Og quando me deparei com uma coisa estranha.

Por fim, ela encontrou o que estava procurando e trouxe até mim. Era um calendário de parede, embrulhado em plástico, do ano de 1989, com os trabalhos de um artista de fantasia chamado Boris Vallejo. A pintura na capa mostrava duas Valquírias cavalgando rumo à batalha.

Meus olhos se arregalaram, então correram para o calendário pendurado na parede do porão. Também era um calendário com trabalhos de Boris Vallejo, mas do ano de 1986. O mês que dava para ver era outubro. A imagem era de uma guerreira de biquíni montada em um cavalo preto, erguendo um anel mágico contra um bando de dragões. Por curiosidade, eu tinha procurado o nome daquela pintura uma vez: se chamava *Magic Ring* e também tinha sido usada como arte de capa para um livro de fantasia de 1985 chamado *Warrior Witch of Hel*.

Como as outras decorações nas paredes do porão de Og, o calendário não podia ser removido nem as páginas, viradas para outro mês.

— Halliday criou a simulação de Middletown para representar sua cidade natal por volta de outubro de 1986, certo? — falou Lo. — Então por que teria um calendário de 1989 aqui?

— Boa pergunta — comentei, olhando do calendário na parede para o nas suas mãos. — Mas covos do mundo inteiro passaram anos estudando o conteúdo desta sala. Por que nenhum deles encontrou isso?

— Porque não estava aqui — respondeu Lo com um sorriso largo. — Eu verifiquei na Covopédia. Tem uma lista numerada de cada objeto neste porão. O único calendário que aparece lá é aquele pendurado na parede. — Ela ergueu o calendário de 1989 e continuou. — Então, de algum modo, ninguém viu isso aqui, ou...

— Ele apareceu na estante depois do fim do concurso de Halliday — completei a frase.

Lohengrin assentiu e estendeu o calendário de 1989 para mim.

— Agora tenta trocar o da parede por esse aqui.

Peguei o calendário das mãos dela e, com a outra mão, tentei tirar o calendário de 1986 da parede. Para a minha surpresa, ele saiu do prego sem problemas. Com cuidado, pendurei o de 1989 no lugar e o abri em janeiro.

Assim que soltei o calendário, as páginas começaram a virar sozinhas até parar no mês de abril. Conforme elas passavam, o céu lá fora alternava-se depressa entre dia e noite, pulsando como uma luz estroboscópica. Toda a simulação de Middletown estava avançando rápido ao nosso entorno, como uma filmagem em time-lapse em alta velocidade.

Quando a luz parou de piscar, o porão ao redor tinha mudado. Os sofás estavam em posições diferentes, e mais duas estantes haviam aparecido na parede, cheias de outros suplementos de jogos. Também havia vários pôsteres novos nas paredes. Mas a diferença mais gritante era a hora. Do lado de fora das janelas, a noite havia caído. Os postes estavam ligados, e era noite de lua cheia.

— Eita... — me ouvi sussurrar.

Dei uma olhada no despertador eletrônico em cima de uma das estantes. O visor brilhante dizia que era 1h07 da madrugada.

Eu me virei para Lohengrin. Ela estava radiante de orgulho.

— Trocar os calendários muda a época da simulação de Middletown de outubro de 1986 para abril de 1989 — explicou. — Mas só esta cópia da simulação foi atualizada. As outras duzentas e cinquenta e cinco

cópias de Middletown espalhadas pelo planeta continuam na versão de 1986. Eu verifiquei.

— Se estamos em abril de 1989 — comecei —, então o que acontece se formos ao quarto de hóspedes vazio dos Barnett agora?

Lo sorriu.

— Antes de irmos para lá, você tem que pegar um item que está aqui. Uma fita cassete que Kira deu de presente para Halliday e para Og...

Ela me encarou, estudando minha reação.

— O quê? Você resolveu me testar agora? — perguntei.

Lo assentiu e cruzou os braços. A expressão incrédula no seu rosto me fez cair na risada.

— A fita se chamava *Mix da Leucosia* — falei. — Oscar Miller a menciona no seu livro de memórias, *A Guilda de Aventureiros de Middletown*. Mas ele não diz todas as músicas da fita. Só menciona uma delas, "There Is a Light That Never Goes Out", do The Smiths.

Lo assentiu.

— Exato. E agora que estamos em 1989, há duas cópias do *Mix da Leucosia* na simulação de Middletown. Uma no Walkman de Halliday, no quarto dele, e uma aqui.

Ela foi do outro lado do porão, até a janela que ficava no nível da rua e para o quintal dos Morrow iluminado pelo luar. O aparelho de som de Og se encontrava apoiado no beiral da janela. Ela apertou o botão de ejetar e tirou a fita de lá.

— De acordo com o livro de Miller, Kira fez duas cópias dessa fita — disse, erguendo o cassete. — Deu uma para Og e outra para Halliday alguns meses antes do fim do intercâmbio, quando teria que voltar para Londres.

Lohengrin jogou a fita para mim, e a peguei e li o adesivo na lateral: *Mix da Leucosia* estava escrito em letra cursiva acima de uma lista de faixas escrita na mesma caligrafia.

— Valeu — falei, adicionando a fita ao meu inventário.

Lo já estava correndo escada acima.

— A casa da Kira fica a alguns quarteirões daqui! — gritou ela por cima do ombro. — Vem comigo!

Quando chegamos à casa dos Barnett alguns minutos depois, Lohengrin parou no fim da calçada escura que levava até lá. Então apontou para a janela do quarto de Kira, no segundo andar. Era o único cômodo da casa com a luz acesa. Na verdade, olhando de um lado para outro da rua, percebi que era a única janela iluminada no quarteirão inteiro.

Lohengrin notou que reparei nisso e assentiu em aprovação. Mas não falou nada.

Pensei por um momento, então peguei a cópia do *Mix da Leucosia* do meu inventário e examinei a lista de músicas. Lá estava ela, a sétima faixa no lado A. "There Is a Light That Never Goes Out", do The Smiths. Uma das preferidas de Kira.

Eu me virei para apontar isso para Lohengrin, mas ela já estava correndo para a casa. Eu fui atrás.



Lohengrin estava me esperando no quarto de hóspedes. Nas minhas visitas anteriores, o cômodo estava sem decoração e vazio, só com uma cama, uma cômoda e uma escrivaninha de madeira. Agora havia livros de fantasia e ficção científica empilhados por todos os lados, e pôsteres

nas paredes. O *cristal encantado*. O *último unicórnio*. *Purple Rain*. The Smiths. Também vi colagens feitas à mão espalhadas pelo cômodo, com recortes de revistas mostrando personagens e artes de videogame.

Folhas de papel quadriculado estavam presas por tudo que era canto, cheias dos desenhos meticulosos de Kira de personagens, objetos e paisagens de videogames de RPG clássicos como *Bard's Tale* e *Might and Magic*. Eu tinha lido alguma coisa sobre isso. Kira passara horas copiando pixels da tela para o papel quadriculado, colorindo-os à mão, um quadradinho de cada vez, tentando descobrir como diferentes artistas conseguiam fazer aqueles efeitos e melhorar suas técnicas. Mais tarde, quando ela trabalhou na GSS, se tornou famosa por obrigar o hardware dos computadores da época a progredir para poder acompanhar as suas artes. Og gostava de dizer que sua esposa "sempre teve talento para trazer pixels à vida".

Eu me virei devagar, tentando absorver todos os detalhes que podia. Não havia fotos de família ali, mas vi várias grudadas nas beiradas do espelho, mostrando Kira com seus novos amigos nerds: Halliday, Og e os vários outros adolescentes que eram excluídos na escola, mas integravam a Guilda de Aventureiros de Middletown. Vários daqueles garotos mais tarde iriam escrever livros contando tudo sobre a adolescência com Halliday e Og, e, como qualquer covo que se prezasse, eu já tinha devorado todos eles em busca de detalhes que pudessem me ajudar a desvendar as pistas e enigmas deixados por Halliday. Eu os relera havia alguns anos, dessa vez absorvendo os detalhes sobre a vida de Kira, então eu sabia que nenhum deles tinha descrito o interior do seu quarto na casa dos Barnett. A família não deixava que ela recebesse visitas de meninos lá, então nenhum dos meninos da guilda jamais vira o quarto de Kira, incluindo Og e Halliday. Mas eu poderia apostar que

eles dois tinham passado muito tempo imaginando como seria. Talvez fosse isso que eu estivesse vendo agora: uma simulação do que Halliday imaginou ser o quarto de Kira na época.

Uma televisãozinha a cores ficava na mesa, com um computador Dragon 64 conectado a ela. Ver isso me fez sorrir. O Dragon 64 era um computador britânico construído com o mesmo hardware do TRS-80 Color Computer 2, o primeiro computador que Halliday teve. De acordo com uma das anotações do seu antigo diário que ele incluía no *Almanaque de Anorak*, quando descobriu que Kira tinha um computador compatível com o dele, Halliday supôs que aquilo era um sinal de que os dois tinham sido feitos um para o outro. Ele estava errado, é claro.

Kira tinha uma impressora matricial a cores ligada ao computador e um mural de cortiça imenso na parede acima da escrivaninha cheio de impressões de suas artes ASCII e ANSI. Vários dragões, unicórnios, elfos, hobbits e castelos pixelados. Eu já tinha visto tudo isso reimpresso em coleções do trabalho de Kira, mas ao me deparar com as artes agora, fiquei impressionado com os detalhes e as nuances que ela havia sido capaz de criar com tão poucos pixels e uma paleta de cores tão limitada.

Lohengrin atravessou o quarto até a cômoda, onde havia um aparelho de som pequeno da Aiwa. Apertou o botão de ejetar no compartimento da fita e apontou o espaço vazio.

— Vai lá — falou. — Faça as honras...

Eu me aproximei, botei o *Mix da Leucosia* no compartimento e adiantei até chegar ao fim da sexta música do lado A ("Jessie's Girl", de Rick Springfield). Quando apertei o play, ouvi alguns segundos de

zumbido da fita analógica antes do início da faixa seguinte, e Morrissey começou a cantar: *Take me out tonight...*

Dei uma olhada no quarto. Nada aconteceu. Encarei Lohengrin. Ela ergueu a mão e falou, sem som: *Espera.*

Então esperamos. Esperamos até mais ou menos a marca de três minutos da música, quando Morrissey começa a cantar um refrão repetindo o título da música. *There is a light and it never goes out...*

Quando ele cantou a palavra "light" pela primeira vez, a tampa de uma caixinha de joias de madeira ao lado do aparelho de som se abriu, e um colar saiu flutuando dela como se erguido por mãos invisíveis. Era prateado, com uma pedra azul, e eu o reconheci como o mesmo que Kira usou para a foto do álbum de 1989 da Middletown High School. De acordo com sua autobiografia, Og lhe deu o colar na primeira vez que se declarou para ela.

A música do The Smiths acabou e um clarão de luz explodiu no quarto. Quando a claridade voltou ao normal, o colar flutuante tinha se transformado em um grande cristal azul em formato de lágrima, girando à altura dos nossos olhos.

Ali estava, finalmente: um dos Sete Fragmentos da Alma da Sereia.



Encarei o fragmento sem acreditar, sentindo uma mistura estranha de animação e decepção. Finalmente eu havia encontrado o esconderijo do Primeiro Fragmento. Mas, depois de três anos, não conseguira fazer isso sozinho. Não, eu tive que ser trazido aqui, como um noob seguindo um detonado. Comprar a vitória como algum Seis idiota, em vez de conquistá-la eu mesmo ou com a ajuda dos meus amigos...

Mas minha vergonha não conseguia superar a onda de alívio e tranquilidade que eu sentia. Os fragmentos eram reais. Eu ainda não sabia o que estava procurando ou por que eles eram importantes, mas agora sabia que aquele não era um enigma sem sentido. Era mesmo outra caçada criada por Halliday. E, qualquer que fosse o prêmio, devia ser importante.

Pelo canto do olho, vi um movimento quando Lohengrin estendeu a mão para o fragmento que ainda girava. Sua mão passou direto, como se o objeto fosse um holograma.

— Já tentei pegá-lo mil vezes, de mil jeitos diferentes — explicou ela. — Não importa o que eu tente, minha mão passa direto por ele. Acho que ninguém mais pode pegá-lo... só você, o herdeiro de Halliday. Para pegar o fragmento, você vai ter que pagar um preço... seja lá o que for.

Meu herdeiro conseguirá o que anseia se pagar o preço para deixá-la inteira.

— Só tem um jeito de descobrir — falei, estendendo a mão para o fragmento.

Meus dedos não passaram direto. Eles agarraram a pedra. E quando isso aconteceu...



Por um momento, eu estava em outro lugar. Em uma sala de aula cheia de antigos computadores BBC Microcomputers. Não havia mais ninguém ali. Eu estava sentado em frente a um dos computadores, e dava para ver meu reflexo no monitor. Só que não era eu. Era o rosto de Kira Underwood me encarando. Ela (ou melhor, eu) parecia ter uns nove ou dez anos. Eu estava tão animado! Minha pele e couro cabeludo pareciam estar formigando, e senti meu coração disparado. Eu encarava a tela, admirando um desenho que acabara de fazer: um unicórnio pixelado erguido nas patas traseiras, em silhueta contra uma lua crescente.

Eu reconheci a imagem. Era famosa. A primeira obra de arte virtual que Kira Underwood criara. E eu parecia estar revivendo o momento logo após a criação do desenho...



Então eu estava de volta, no meu avatar, no quarto de Kira: o quarto de hóspedes em Middletown.

De alguma forma, tinha vivenciado um momento no passado de Kira.

Ainda estava confuso quando o som de tilintar soou nos meus ouvidos e uma mensagem apareceu no meu monitor de alerta: *Parabéns, Parzival! Você encontrou o primeiro dos Sete Fragmentos da Alma da Sereia!*

— O que houve? — perguntou Lohengrin. — Você ficou meio distante um segundo. Está tudo bem?

Olhei para o fragmento azul brilhante na minha mão.

— Eu tive um tipo de visão — expliquei. — Tipo um flashback momentâneo. Acho que esse foi o “preço” que eu tinha que pagar?

— Um flashback? — repetiu ela devagar. — Como assim?

— Parecia uma gravação da INO. Mas durou só alguns segundos. Eu era Kira Underwood, ou pelo menos foi como me senti. E revivi o momento em que ela criou aquele unicórnio em um computador da escola quando tinha dez anos.

— O Unicórnio da Lua Crescente? — perguntou Lo, os olhos arregalados e surpresos. — Mas tinha que ser uma simulação, né? A INO não existia nos anos 1980. E Kira morreu anos antes de Halliday ter inventado essa tecnologia.

Assenti. Eu estava pensando a mesma coisa.

— Não, é óbvio que não podia ser uma gravação INO de verdade. Mas foi como me senti. Halliday deve ter simulado isso. Mas não tenho ideia de como ele conseguiu deixá-la tão convincente...

— Ou por quê — completou Lo, balançando a cabeça. — Por que ele criaria uma gravação Sim de uma memória da infância da Kira? Da perspectiva dela? Seria uma noite e tanto escrevendo aquela programação, cara. Mesmo para o Halliday.

Eu estava pensando nisso quando uma notificação urgente surgiu na minha tela. Era um ícone que eu não via fazia anos: um alerta do Placar. Quando selecionei o aviso, uma janela de navegador apareceu na frente do meu avatar, mostrando o antigo site de Halliday, onde o Placar do primeiro concurso costumava ficar. Alguns segundos depois de eu encontrar o ovo e ganhar o concurso, o Placar fora substituído por uma imagem do meu avatar com o Manto de Anorak, junto à mensagem: PARZIVAL VENCEU!

Essa imagem agora tinha desaparecido. Um novo Placar aparecera em seu lugar. Mas, em vez de uma lista dos dez jogadores com a maior pontuação, esse Placar só exibia o nome de um único avatar: o meu. Em vez de uma pontuação, havia um fragmento azul ao lado do meu nome, seguido por seis espaços vazios.

— Caraca — sussurrou Lohengrin, passando as mãos pelo cabelo louro curto. Ela indicou o ícone azul brilhando no Placar. — Agora o mundo todo sabe que você conseguiu o Primeiro Fragmento. Os feeds de notícias devem estar loucos.

Eu girei o fragmento nas mãos, então o ergui e examinei com mais atenção. Havia uma inscrição na superfície cristalina:

*Sua tinta e sua tela eram o zero e o um
A primeira heroína, rebaixada a um herói comum*

— “A primeira heroína, rebaixada a um herói comum” — repetiu Lohengrin, ficando de pé de repente ao meu lado. — Ah, cacete! Acho

que sei...

— Por favor, não! — interrompi-a, colocando seu avatar no mudo até ela parar de falar. — Eu agradeço a ajuda, mas prefiro continuar sozinho.

— Ah — disse ela, baixinho. — Certo. Eu compreendo.

— Obrigado — falei, adicionando o fragmento ao meu inventário para tirá-lo de vista.

— Se você empacar, me avisa — insistiu Lo. — Já fiz uma busca completa nesta versão de Middletown de 1989 e encontrei várias coisas que você não vai acreditar! Pistas que eu aposto que serão úteis! São coisas que mais ninguém sabe...

— Eu agradeço a oferta. Mas acho que você vai ficar bem ocupada nos próximos meses... gastando sua recompensa. Está na hora de ser paga, Billie Jean.

Seu rosto se iluminou.

— Você está falando *agora*?

Abri a interface do meu avatar e vi Lo prender a respiração. Fui ao menu de Transações Financeiras, selecionei o avatar dela na tela e cliquei em vários ícones. E pronto. Um bilhão de dólares transferidos da minha conta do OASIS para a dela.

Lohengrin parecia prestes a desmaiar quando viu o crédito na sua conta.

— Parabéns, Lo. Agora você é uma bilionária. Não gaste tudo de uma tacada só.

Estendi a mão e ela a apertou. Sua boca se abriu e se fechou algumas vezes sem que palavra alguma saísse. Então ela se lançou para a frente e me abraçou. Fiquei paralisado por alguns segundos, mas então a abracei de volta.

— Não há palavras que expressem o quanto isso significa para mim, senhor — disse ela quando enfim se afastou. — Isso vai mudar tudo na minha vida. E na vida dos meus amigos. Vou conseguir comprar uma casa em Columbus para morar junto com eles.

— Parece um ótimo plano — falei, ouvindo minha voz embargar. — Depois que se mudarem, espero que me convidem para uma visita. Ou vocês podem ir conhecer a minha casa. Eu preciso mesmo de mais amigos no mundo real.

— Bom, vamos ver... — Ela deu uma risada nervosa. — Você ainda tem mais seis fragmentos para achar... E eu tenho... muita coisa para descobrir...

Ela franziu a testa enquanto parecia refletir sobre a logística necessária para usar sua recém-conquistada fortuna para tornar seus sonhos realidade. Eu sabia na pele como isso era assustador.

Abri uma janela na frente do seu avatar, mostrando o contrato de novo.

— Não se esqueça de que você concordou em não dizer a mais ninguém como encontrar esse fragmento, nem dividir detalhes da nossa interação, até depois de eu encontrar todos os sete fragmentos. Se fizer isso, nosso acordo será desfeito.

Ela me olhou com uma expressão ansiosa.

— Olha, tudo bem — falei. — Eu sei que você já deve ter contado para os seus amigos que encontrou o fragmento e que estava planejando falar comigo. Não é problema...

— Ei — interrompeu ela, apontando o indicador para mim. — Você estava ouvindo escondido na nossa sala de bate-papo? Estava, né? Que nem o Og fez com você e com os seus amigos no concurso!

Ignorei a acusação.

— Só se certifique de que ninguém mais saiba onde nem como encontrar este fragmento, está bem? — insisti. — Só até eu achar os outros. Aí você e seus amigos podem escrever um livro de memórias cada, não me importo.

Ela assentiu devagar, mordendo o lábio.

— Saquei — falou, enfim. — Mas, *se puder*, faça um favor a seus fãs mais ardorosos, tipo eu, e evite situações que nos envergonhe, está bem?

Antes que eu pudesse responder, ela ergueu as mãos, me olhou meio envergonhada e continuou falando acelerada:

— Digo isso com todo o respeito, claro. Porque eu *respeito* muito você e tudo que você conquistou. É só que você se perdeu um pouco. O que faz total sentido, afinal, ficou rico e famoso de repente! Sabe o que o Bill Murray dizia sobre isso? "*Quando você fica famoso, tem tipo um ano ou dois em que age como um verdadeiro babaca. Não dá para evitar. Acontece com todo mundo. Você tem, tipo, dois anos para parar com isso... ou aí é permanente.*"

Franzi a testa.

— Já sou famoso faz mais de três anos agora.

— Eu sei! — respondeu ela, toda contente. — Mas nunca é tarde demais para mudar.

Assenti, tentando não demonstrar o quanto suas palavras tinham deixado meu orgulho ferido.

Ela baixou as mãos e respirou fundo.

— Foi mal. Mas eu tinha que falar. Falei. Está na hora de calar a boca, Lo.

Ela fingiu passar um zíper nos lábios. Tarde demais, na minha opinião. Eu não sabia direito se estava emocionado, magoado ou

irritado por tudo que ela dissera. Talvez as três coisas de uma só vez.

— Você quer saber minha citação preferida do Bill Murray?

Ela assentiu.

— *Sempre digo para quem quer ficar rico e famoso: tente ficar rico primeiro. Veja se isso não resolve a maior parte.*

Ela riu e balançou a cabeça.

— Não tenho ideia de como ser uma milionária, quanto mais bilionária. É tudo muito doido...

Ela abriu um sorriso ansioso. Reconheci a expressão confusa dela. Tinha visto aquela mesma expressão no espelho na manhã depois de ganhar o concurso de Halliday.

— Olha, Lo — falei ao digitar uma mensagem depressa. — Vou falar para um dos meus assistentes da GSS entrar em contato com você. É um cara chamado Marvin. Ele é maneiro. Vai ser o seu assistente nas próximas semanas, está bem? Ele pode ajudar você a se mudar para Columbus. Contratar um bom advogado e um bom contador. Encontrar um corretor de imóveis e gente para ajudar você e seus amigos na mudança. No que precisar. Também gostaria de providenciar um segurança da GSS para acompanhá-la até que esteja tranquila na casa nova. Prometo que não vai ser um incômodo. Tudo bem?

Ela assentiu, e as lágrimas que se formavam no canto dos seus olhos começaram a escorrer pelo rosto.

— Obrigada, sr. Watts. Wade.

— Eu é que agradeço, Lo.

Entreguei um dos meus cartões de visita, que ainda tinham a aparência de uma antiga fita de *Adventure* para o Atari 2600.

— Me liga se precisar de alguma coisa — completei. — Qualquer coisa mesmo.

Ela encarou o cartão. Então o tirou das minhas mãos e se apressou em me dar o dela. Era um VHS de *A lenda de Billie Jean*. Acrescentei ao meu inventário na hora.

— Obrigado de novo pela ajuda — falei com uma pequena mesura. — Se cuida, viu?

Antes que ela pudesse responder, eu me teletransportei de volta para a minha fortaleza em Falco.



De repente, estava exausto. E meu limite de utilização da INO de doze horas já estava quase chegando ao fim. Só tinha mais uns quarenta e cinco minutos. Alguns usuários conseguiam ficar as doze horas todos os dias sem problemas, mas eu não era um deles. Sempre tentava sair antes da meia hora final, para evitar enxaquecas ou tremores. Decidi esperar até o dia seguinte para procurar o Segundo Fragmento.

Vi que tinha perdido várias ligações de Aech e Shoto, mas estava cansado demais para retorná-las. Prometi que faria isso logo pela manhã.

Quando saí do OASIS, meu headset INO me despertou do estado de sono induzido e reconectou minha mente ao meu corpo físico. Como sempre, esse processo levou alguns minutos. Parecia um pouco com acordar de um sonho extremamente vívido. Quando abri os olhos de novo, me vi na minha cabine de imersão, abraçado pelo assento reclinado de espuma gel.

Apertei um botão no painel de controle e a cabine lacrada se abriu com um sibilo pneumático. Eu saí, cantarolando de forma quase solene o início de uma antiga música dos anos 1980 de Soul II Soul. *Back to life. Back to re-al-i-ty. De volta à vida. De volta à re-a-li-da-de.*

Me sentindo pesado em meu próprio corpo, atravessei a casa me arrastando, subi as escadas e me joguei na cama. Alguns minutos após minha cabeça encostar no travesseiro, eu já estava dormindo.

Quase todos os usuários diários da INO perdiam a habilidade de se lembrar dos sonhos, embora ainda entrassem no sono REM todas as noites. O meu azar é que ainda me lembrava dos meus, ou melhor, de um sonho recorrente que me assombrava uma ou duas vezes por semana já fazia anos.

E, apesar da minha animação por ter encontrado um dos fragmentos, ele voltou naquela noite.

Os detalhes eram sempre iguais...

Eu me encontrava na biblioteca de Anorak, ao lado do Grande Botão Vermelho. Às vezes minha mão direita estava erguida acima dele, às vezes, como era o caso agora, eu chegava a tocá-lo. Como sempre, tive um vislumbre do meu reflexo na superfície de plástico do botão. Era o meu rosto, o de Wade, que eu via ali, e não o do meu avatar, Parzival, embora eu vestisse o Manto de Anorak.

Assim que percebia onde eu estava, duas pilhas de amplificadores Marshall dourados apareciam por mágica ao lado do *Easter egg* dourado de Halliday, e uma música horivelmente familiar soava deles em um volume ensurdecador: "Push It", de Salt-N-Pepa.

Então os próprios Salt e Pepa, os MCs, saltavam de trás das pilhas de amplificadores dourados, cantando em microfones dourados, parecendo recém-saídos do clipe de 1986. Enquanto isso, DJ

Spinderella se erguia de trás do ovo, tocando dois discos dourados em uma *turntable* dourada.

Então, enquanto eu permanecia ali paralisado, com a mão no Grande Botão Vermelho, Salt-N-Pepa cantavam o refrão da música sem parar pelo que pareciam horas, me mandando apertar o botão:

Ah, push it, push it good
Ah, push it, push it real good
Oooh, baby, baby! Baby, baby!
Oooh, baby, baby! Baby, baby!

Até que, ao se tratar de pesadelos recorrentes, eu poderia estar pior. Mas dizer que aquela letra ficava grudada na minha cabeça seria pouco. Ela estava permanentemente soldada a cada neurônio do meu cérebro. Quando eu estava on-line e off-line, sonhando ou acordado, a imagem do meu rosto refletido na superfície do Grande Botão Vermelho sempre espreitava nos recônditos da minha mente, e aquela letra tocava em uma repetição infinita, me dizendo sem parar que não só eu deveria *apertar o botão*, mas que a coisa correta a fazer seria ter ainda mais ousadia e *apertar com vontade!*

Em geral, era aí que o sonho acabava. Mas desta vez eu reuni a coragem para seguir o conselho de Salt-N-Pepa.

Dinheirão, só sorte, eu me lembro de pensar logo antes de apertar o Grande Botão Vermelho com a mão espalmada. Ele se acendeu, e a sirene da Estrela da Morte começou a soar ao longe. Então o botão começou a pulsar depressa, ficando cada vez mais brilhante, a cor mudando de vermelho para branco.

Quando me virei, Salt-N-Pepa tinham sumido, e os caras do Men at Work estavam no lugar deles, falando que aquilo era um erro ao cantar

o refrão do hit de 1983 "It's a Mistake".

Corri para a varanda, mas não estava mais cercado pela paisagem simulada de Chthonia. Agora estava nas Pilhas da Portland Avenue em Oklahoma City, onde cresci. E o trailer da minha tia Alice estava bem ali na frente, equilibrando-se de forma precária no topo da pilha. Tia Alice estava de pé na janela do quarto, me encarando com um olhar amargo e resignado.

Meu olhar baixou para o trailer da sra. Gilmore, e eu a vi também, se inclinando para fora da janela para dar comida aos gatos. Ela me viu e sorriu. Enquanto ela começava a erguer a mão para me cumprimentar, as bombas que a IOI tinha plantado do lado de fora foram detonadas, e a pilha inteira explodiu em uma coluna de fogo apocalíptica...

E, dessa vez, eu nem podia fingir que a culpa de suas mortes era de Sorrento. Tinha sido eu quem apertara o botão. Eu fizera aquilo.

Mas eu não teria que viver com aquela culpa esmagadora por mais de alguns segundos. Porque os andaimes na base da coluna flamejante de trailers tinham acabado de ceder, e a pilha estava se inclinando e caindo na minha direção.

Eu não tentei correr. Eu nem me mexi. Só fiquei ali parado e deixei que a justiça fosse feita.



Acordei com o apito eletrônico muito agradável do telefone analógico vintage ao lado da minha cama. Era um Modelo 7000 da Anova Electronics Communications Center, produzido em 1982. Era o mesmo telefone prateado elegante e retrofuturista que o melhor amigo de Ferris Bueller, Cameron Frye, tinha ao lado da cama. *Quando Cameron estava na terra do Egito, deixe meu Cameron ir...*

Ser despertado pelo telefone em geral era um mau sinal. Max era programado para bloquear as ligações enquanto eu estava dormindo, a não ser que Samantha, Aech, Shoto, Og ou Faisal me telefonassem com um aviso de emergência. Se eu não dormisse boas oito horas por noite, minha rotina diária na INO ia para o espaço. Faisal sabia disso.

Então me toquei de uma coisa: o nome do meu avatar aparecera no antigo Placar de Halliday na noite anterior com um ícone azul ao lado. Sem dúvida essa era a história mais comentada do momento em todos os feeds de notícias. É provável que o departamento de relações públicas da GSS estivesse sendo inundado de perguntas sobre mim.

Saí da cama me arrastando, fazendo uma careta para o sol que entrava no quarto conforme as persianas da janela panorâmica se abriam. Quando consegui ver de novo, pigarreei e aceitei a ligação de Faisal na tela de parede. Ele parecia preocupado, o que em geral significava que eu estava prestes a ficar preocupado também.

— Oi, Faisal. Bom dia.

— Bom dia, senhor — disse ele, o vídeo tremendo por estar segurando o celular enquanto disparava por um corredor dos escritórios da GSS. A imagem se estabilizou quando ele entrou no elevador. — Sinto muito por acordar o senhor, mas queria...

— Falar comigo sobre eu ter encontrado o fragmento — interrompi. — E fazer uma declaração pública etc. Não pode ser daqui a algumas horas?

— Não, senhor. Eu liguei para me certificar de que o senhor tinha visto a notícia. Sobre o sr. Morrow.

Senti o coração ir parar na garganta. Og tinha setenta e tantos anos. Parecia estar saudável na última vez que vi uma de suas entrevistas, mas isso fazia meses. Será que ele estava doente? Ou teria sofrido um acidente? Será que eu tinha esperado demais para fazer as pazes com ele e perdido a oportunidade?

— Ele está desaparecido — disse Faisal. — Talvez tenha sido sequestrado. A polícia ainda não tem certeza. A história está em todos os feeds de notícias.

Max abriu todos os canais de notícia na tela da parede ao lado da janela da ligação com Faisal. Minha descoberta não era a principal história, afinal. Fotos ou vídeos de Og piscavam à minha frente, acompanhados de manchetes como OGDEN MORROW DESAPARECIDO e COCRIADOR DO OASIS, MORROW DESAPARECE HORAS APÓS PARZIVAL ENCONTRAR O PRIMEIRO FRAGMENTO.

— Meu Deus — murmurei. — Quando isso aconteceu?

— Ontem à noite. O sistema de segurança doméstico do sr. Morrow, as câmeras de segurança e as sentinelas robôs, tudo foi desativado exatamente às sete da noite no horário do Pacífico. Tudo desligado. Quando os funcionários chegaram hoje cedo, o sr. Morrow tinha sumido. Não deixou recado e não havia sinais de arrombamento. Um dos telebots não foi encontrado, e o jatinho dele também sumiu. Transponders foram desativados. E o telefone está desligado. — Faisal deu de ombros. — A polícia acha que ele deve ter decidido sumir por algum motivo.

— Mas você disse que ele talvez tivesse sido sequestrado, não?

— Um intruso precisaria invadir o sistema de segurança da casa. E as sentinelas robô. E o sistema de segurança do jatinho. Quem conseguiria fazer uma coisa dessas?

Assenti. Eu tinha o mesmo sistema que Og, o Odinware. E as mesmas sentinelas robô protegiam minha propriedade neste momento. Era a melhor tecnologia de segurança doméstica disponível... ou, pelo menos, a mais cara.

— Mas por que Og ia querer sumir? Para onde ele iria? Já mora no meio do nada, completamente isolado.

Faisal deu de ombros.

— Estamos nos perguntando se... se de alguma forma isso teria alguma ligação com a sua descoberta de ontem à noite. Parabéns, por sinal.

— Valeu — falei, sentindo uma pontada de vergonha em vez de orgulho.

Og tinha me pedido para abandonar a busca pelos Sete Fragmentos anos antes. Mas tinha se recusado a me dizer o motivo ou me contar

qualquer coisa sobre o enigma, o que só me deixou mais determinado a descobrir tudo sozinho.

Como foi que ele reagiu na noite anterior, quando viu o fragmento azul surgir do lado do meu nome?

— O sr. Morrow entrou em contato com o senhor? — perguntou Faisal. — OU o senhor entrou em contato com ele?

— Não — falei, balançando a cabeça. — Eu e Og não nos falamos faz mais de dois anos.

Porque eu não parava de encher o saco pedindo informações sobre a esposa morta dele.

— Entendo — disse Faisal depois de um silêncio desconfortável. — Bom, é melhor vir ao escritório hoje, senhor. O departamento de RP acha que o senhor deveria dar uma declaração sobre isso assim que possível, antes que qualquer teoria da conspiração ganhe força. Estamos sendo bombardeados por pedidos de entrevistas com o senhor. E centenas de repórteres estão acampados na recepção.

— Não quero saber da imprensa, Faisal. Só quero descobrir o que houve com o Og.

— Nossa empresa de segurança já está procurando por ele, senhor. Também estamos varrendo as redes de sensores globais. Se o rosto, voz, retinas ou digitais dele forem escaneadas em qualquer lugar do planeta, vamos descobrir na hora.

— Vocês verificaram o histórico dele no OASIS?

Faisal assentiu.

— O último logout foi logo depois das 17h de ontem.

— Ainda temos uma equipe de segurança da GSS na propriedade do Og?

— Temos. Temos um telebot lá também, se o senhor quiser dar uma olhada.

— Quero, sim. Pode me mandar o código de acesso?

— Agora mesmo, senhor.



Eu me vesti e corri para o meu escritório. Lá entrei no equipamento háptico tradicional do OASIS e coloquei o visor e as luvas. Uma vez no OASIS, usei o código de acesso remoto que Faisal mandou para controlar um telebot na mansão de Og no Oregon, a mais de três mil quilômetros de distância.

Quando a conexão com o robô foi estabelecida, as câmeras na cabeça dele me ofereceram uma visão ao vivo da belíssima casa de Og. Julgando pelo ângulo da câmera, eu estava na frente de um pequeno hangar. Ele ficava no início da sua pista de pouso particular, construída em um vale entre vários dos picos mais altos das montanhas Wallowa, no leste do Oregon.

Ao longe, vi a escada íngreme de pedra na beirada da pista, que levava à mansão em vários níveis, construída em uma série de platôs escavados na base da cadeia de montanhas. Do lado de fora, parecia uma réplica perfeita de Valfenda nas adaptações de Peter Jackson de *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*. Várias cachoeiras eram visíveis ao longe, caindo dos picos além da casa enorme e do terreno.

Mesmo nessas circunstâncias — e embora eu tivesse passado uma semana inteira da minha vida lá —, a escala e a beleza do lugar ainda tiravam meu fôlego. Og literalmente movera montanhas e desviara rios para tornar o vale ficcional de Imladris real, aqui nesse lugar

isolado. Ele manteve o custo do projeto em segredo, mas alguns estimavam que tivesse gastado quase dois bilhões de dólares. Mais do que fora usado para construir o Palácio de Buckingham. Olhando para o lugar pelos olhos do telebot, parecia um dinheiro bem gasto.

Desconectei o telebot da sua estação de carregamento na traseira de um blindado de segurança da GSS. Dois seguranças da empresa parados ali perto acenaram para mim e eu os cumprimentei. Então girei o telebot e pilotei pela longa e sinuosa escadaria que levava à casa.

No topo da escada, um caminho de pedra me conduziu pelo terreno até a entrada principal da casa: uma porta dupla de madeira imensa, com runas élficas intrincadas. Elas se abriram quando me aproximei, mas, mesmo assim, me senti um intruso. Se eu tivesse aparecido sem avisar alguns dias antes, quando Og ainda estava em casa, não tenho certeza de que ele teria me convidado para entrar.

Dei uma olhada no foyer. Og possuía quatro telebots, todos TB-6000 da Okagami, novos em folha, com chassis brilhosos de um azul-acinzentado e com detalhes cromados. Três deles ainda estavam na estação de carregamento, logo depois da entrada. Mas o quarto não se encontrava ali. Havia desaparecido na noite anterior junto com seu dono. O transponder fora desativado ao mesmo tempo que o sistema de segurança domiciliar.

Segui em frente, passei pelo corredor de entrada e cheguei à ala principal. Já fazia mais de três anos desde a última vez que pisara ali, mas aos meus olhos tudo parecia igual. Tapeçarias gigantes e ilustrações de fantasia adornavam as paredes e gárgulas de pedra, e armaduras antigas enfileiram-se pelos corredores revestidos de madeira.

Dei uma olhada no escritório de Og, depois na biblioteca, então na sua imensa sala de cinema. Não notei nada de estranho, mas também não esperava encontrar algo. Nem a polícia, nem a equipe de segurança da GSS identificaram sinais de luta ou de arrombamento. De acordo com os registros, Og tinha desativado o próprio sistema de segurança e as câmeras às 19h do dia anterior. Tudo depois disso era um mistério.

Coloquei meu boné imaginário do Detroit Tigers e liguei o modo detetive Magnum do cérebro.

E se alguém tivesse descoberto como invadir o sistema de segurança impenetrável de Og e desativá-lo?

E se o hacker tivesse sequestrado o telebot desaparecido e usado o aparelho para forçar Og a entrar no jatinho, e depois tomado o piloto automático também?

Telebots já tinham sido usados para cometer todo tipo de crime, mas os bandidos quase sempre eram pegos, porque era preciso entrar na sua conta do OASIS para operá-los. Sequestrar um telebot também deveria ser impossível, uma vez que havia muitos níveis de segurança no sistema deles.

Mas se Og tinha sido levado contra a vontade, por que não ativou nenhum alarme? Por que não havia sinais de luta? Og tinha mais de setenta anos, mas, mesmo assim, teria enfrentado algum invasor.

A não ser que o sequestrador tivesse prendido e amordaçado Og. Ou o drogado. Ou o derrubado com um golpe na cabeça. Na idade dele, poderia ser fatal...

Eu me forcei a parar de pensar em Og sendo atingido na cabeça e fiz o telebot continuar andando. Segui pelos corredores a esmo, sem saber o que estava procurando, até me pegar parado em frente à porta fechada de um dos quartos de hóspedes. Era o quarto em que

Samantha ficara durante nossa semana aqui. Também era o quarto em que nós fizemos amor pela primeira vez. (E a segunda, e a terceira, e a quarta.)

Encarei a porta pelos olhos do telebot, com uma das mãos dele na maçaneta.

Talvez eu já tivesse perdido a minha chance de consertar as coisas com Og, mas não era tarde demais para falar com Samantha. Enquanto estivéssemos vivos, havia uma possibilidade de eu resolver as coisas com ela.

Pilotei o telebot pelo labirinto de cômodos e corredores até o fliperama pessoal de Og, uma imensa sala acarpetada contendo a vasta coleção de fliperamas clássicos que Halliday deixara para o amigo após a morte. Os jogos antigos estavam todos desligados, as telas escuras.

Saí do fliperama e continuei avançando pela casa. Era como passear por um museu dedicado à vida de Og e Kira. As paredes eram cobertas de fotos, algumas dos dois abraçados, outras só de Kira (era evidente, pelo sorriso dela, que os retratos foram tirados por Og) em lugares exóticos do mundo todo. Momentos de um romance de contos de fadas que terminara em tragédia.

Havia estantes de troféus também, cheias de prêmios, medalhas e outras honras que os Morrow ganharam com o passar dos anos pelos trabalhos de caridade e pelas contribuições deles para a educação interativa. Mas dava para notar o que faltava: fotos de crianças. Og e Kira tinham dedicado a segunda metade de suas vidas a fazer softwares educacionais gratuitos para crianças pobres, crianças como eu. Mas nunca tiveram filhos. De acordo com a autobiografia de Og, esse era o único arrependimento do casal.

Do lado de fora da casa, segui o caminho de pedras polidas que cruzava o gramado perfeito da mansão, observando a paisagem incrível da cadeia de montanhas nevadas que cercava a propriedade.

Fui levado até a entrada do labirinto de hera onde encontrei Samantha ao vivo pela primeira vez. Mas não me permiti entrar ali. Em vez disso, segui para um jardinzinho cercado onde Kira fora enterrada. Enquanto encarava seu túmulo, pensei em Lohengrin e na pista que ela descobrira visitando a recriação deste lugar na ITerra, algo que nunca me ocorrera fazer.

O pequeno jardim que cercava a lápide estava cheio de flores de todas as cores do arco-íris. Peguei uma qualquer, uma rosa amarela, e a deposei na lápide. Então passei o dedo do telebot pelas letras da inscrição na superfície de mármore polida: AMADA ESPOSA, FILHA E AMIGA.

Dei uma olhada no espaço ao lado, reservado para Og. Mais uma vez, me peguei torcendo para que não tivesse perdido a última chance de consertar nossa amizade.

Depois de completar o percurso pelo terreno bem cuidado ao redor da casa de Og, eu me aproximei da pista de pouso particular e do hangar. Não havia muito a se ver, exceto pelo espaço vazio onde o jatinho de Og deveria estar.

Como os robôs do sistema de segurança e de telepresença, o computador de bordo do avião também deveria ser quase impossível de hackear. Assim, ou Og tinha partido por vontade própria ou de algum jeito alguém conseguira desativar o transponder e hackear o sistema do piloto automático sem disparar um alarme sequer.

Meus pensamentos sobre alarmes hipotéticos foram interrompidos por um alarme verdadeiro: uma sirene de segurança na minha própria casa.

Encerrei a ligação com o telebot, que voltaria sozinho para a estação de carregamento no veículo da GSS, e já estava saindo do equipamento háptico quando meu telefone tocou. Era Miles Gendell, diretor da equipe de segurança da GSS. Halliday e Morrow tinham contratado Miles na época da fundação da companhia porque era um antigo Boina Verde que por acaso era a cara de um jovem Arnold Schwarzenegger. Agora, depois de trabalhar na empresa por mais de um quarto de século, Miles estava mais para o Arnold pós-governo da Califórnia.

Aceitei a ligação, e Miles surgiu na tela da parede com uma expressão séria.

— Temos um problema, sr. Watts — começou. — Nolan Sorrento escapou da prisão.

Senti meu sangue congelar.

Sorrento estava no corredor da morte na Colônia Penal do Sul de Ohio, uma prisão de segurança máxima em Chillicothe, Ohio... a exatos 90,4 quilômetros ao sul de onde eu me encontrava no momento.

— Você tem algum motivo para acreditar que ele está vindo para cá? — perguntei, dando uma olhada pela janela mais próxima. — Quer dizer, ele foi visto por alguém?

Miles balançou a cabeça.

— Não, senhor. Mas não precisa se preocupar. É improvável que ele vá fazer qualquer tentativa de atacá-lo. Tenho certeza de que ele sabe que tipo de segurança o senhor tem.

— Pois é. O mesmo tipo de segurança que Ogden Morrow tinha. — Dei outra olhada pela janela. — Mas que merda aconteceu, Miles?

— Alguém hackeou o sistema de segurança da prisão e deixou Sorrento escapar. Também trancou totalmente o lugar depois que ele foi embora. Os guardas e toda a equipe ficaram lá junto aos presos, sem

telefone nem internet. Os bombeiros tiveram que invadir a prisão e acalmar as coisas antes de alguém sequer conseguir verificar as imagens das câmeras de segurança. Aí Sorrento já estava a quase uma hora de distância.

Eu estava começando a entrar em pânico.

— A fuga de Sorrento tem que estar, de algum jeito, conectada ao desaparecimento de Og — falei com o máximo de calma que consegui reunir. — Não pode ser coincidência.

Miles deu de ombros.

— Ainda não temos provas disso, senhor.

Não respondi. Minha mente estava a mil. Sorrento era um dos criminosos mais famosos e infames do mundo, mas passara os últimos três anos apodrecendo numa cela, e não tinha mais dinheiro, poder nem influência. Então, quem estava ajudando-o? E por quê?

— Toda a área ao redor da sua casa está sob vigilância agora, senhor. Pode relaxar. Vamos permanecer em alerta total e notificaremos o senhor caso alguma coisa estranha surja. Certo?

— É, está bem — respondi, tentando parecer calmo. — Valeu, Miles.

Desliguei a ligação e aí abri meia dúzia de janelas de feeds de notícias. Lá estava: os noticiários também tinham recebido aquela informação, e coberturas da fuga de Sorrento estavam por todos os lados. Assisti a um guarda, um homem com cara de palerma chamado Norton, contar a um repórter que Nolan Sorrento era um prisioneiro modelo... até sua fuga impressionante, perpetrada à luz do dia e registrada por todas as câmeras de segurança.

Assistindo aos vídeos de segurança, ficava claro que Sorrento nunca teria conseguido escapar sem ajuda de fora. Alguém tinha se infiltrado na rede altamente protegida da prisão e controlado todos os sistemas

de segurança automáticos. Em seguida, esse cúmplice misterioso destrancou todas as portas entre Sorrento e a saída, permitindo que ele escapasse a pé. E, para completar, as portas de todas as celas também foram abertas, libertando os presos e criando um caos total.

O hacker também parecia ter tentado deletar a gravação das câmeras de segurança da prisão, mas por sorte havia uma cópia em um servidor remoto, então a polícia conseguiu recuperar as imagens. A filmagem mostrava Sorrento, com a maior calma, saindo da cela segundos depois que a porta, como que por mágica, se abriu para ele. Enquanto escapava da prisão, acenava para cada porta trancada em seu caminho com um gesto grandioso, como se conduzisse uma orquestra que só ele conseguia ouvir. Após passar, cada portão se fechava e trancava às suas costas, evitando que alguém o seguisse.

Alguns minutos depois, Sorrento saiu pelos portões da frente, com toda a tranquilidade do mundo e um sorriso de orelha a orelha. Quando os portões se fecharam, ele se virou para a câmera de segurança mais próxima e fez uma mesura, então entrou em um autocarro estacionado ali perto, à sua espera. A placa batia com um carro roubado de uma concessionária próxima naquela manhã.

Assistindo à filmagem, eu me perguntei como Sorrento tinha conseguido coordenar os detalhes da fuga com um cúmplice fora da cadeia. De acordo com os registros da prisão, os únicos visitantes de Sorrento tinham sido seus advogados. E ele não fez nem recebeu ligações enquanto estava lá. Então, se tinha conspirado com alguém, é provável que se comunicasse com a pessoa pelo OASIS.

Graças aos esforços humanitários da GSS e da Anistia Internacional, todos os presos dos Estados Unidos tinham agora direito a uma hora de acesso restrito e totalmente monitorado ao OASIS a cada dois dias.

Mas só podiam usar visores e equipamentos hápticos convencionais. Não tinham permissão para usar headsets INO. E, como Sorrento foi preso antes do lançamento da INO, tinha passado os últimos três anos lendo sobre isso nos feeds de notícias sem poder experimentar.

Abri a conta de Sorrento no OASIS para verificar seus registros de atividades, mas estavam em branco. Alguém já tinha apagado tudo dos nossos servidores. Isso não deveria ser possível. Nem nossos administradores de usuários de nível mais alto conseguiam excluir os registros de atividades de uma conta. Caramba, nem eu tinha essa habilidade.

— Mas que merda é essa? — sussurrei. Não havia outra reação apropriada.

Enviei uma mensagem para Faisal pedindo a ele que investigasse. Poucos segundos depois de clicar em enviar, um alerta apareceu no meu celular, me informando de que algo acabara de mudar no Placar de Halliday. Quando abri a página, o nome do meu avatar ainda estava lá, com um ícone solitário de fragmento azul ao lado. Mas agora o nome de um segundo avatar aparecia logo abaixo do meu, com outro ícone de fragmento azul ao lado: O Grande e Poderoso Og. Isso só podia significar uma coisa: Ogden Morrow tinha acabado de coletar o Primeiro Fragmento também.

Eu encarei o placar sem acreditar. Og nunca teve interesse em procurar os Sete Fragmentos. Muito pelo contrário. Ele agiu como se não quisesse que os fragmentos fossem encontrados, por ninguém. Quando me recusei a parar de procurar por eles, Og ficou tão irritado que parou de falar comigo. Por que de repente ele começara a procurar os fragmentos? Estava determinado a restaurar a Alma da Sereia sozinho, antes que eu tivesse a oportunidade?

E como Og tinha conseguido pegar o primeiro Fragmento? De acordo com o enigma, só eu, o herdeiro de Halliday, tinha a capacidade de fazer isso...

Meu herdeiro conseguirá o que anseia se pagar o preço...

Só que, tecnicamente, Og também era herdeiro de Halliday. Ele tinha deixado toda a coleção de jogos clássicos para Morrow, e tudo o mais para o ganhador do concurso.

Fiquei ali parado no meu escritório, encarando o nome de Og no placar, paralisado. Og conhecia Kira melhor que qualquer pessoa, inclusive Halliday. Encontrar os outros seis fragmentos ia ser moleza para ele. Mas por que estava fazendo isso? E como a fuga de Sorrento estava relacionada à situação?

Tentei acessar a conta de Og, mas estava completamente em branco, exceto pelo nome de seu avatar. E seus registros de acesso só mostravam a data e a hora de login e logout. Mais nada. A conta de Halliday era igual. Os movimentos de seus avatares dentro do OASIS não podiam ser rastreados nem registrados, e suas contas não podiam ser desativadas nem excluídas por qualquer pessoa na GSS. Quando criaram o OASIS, Halliday e Morrow garantiram que ambos sempre teriam acesso irrestrito e sem monitoramento a ele.

Eu ainda estava sentado ali alguns minutos depois, olhando para o perfil em branco de Og como um idiota, quando outro alerta do Placar apareceu no meu celular. Um segundo ícone de fragmento azul acabara de aparecer ao lado do nome de Og, que agora se encontrava acima do meu. Eu tinha acabado de ser relegado ao segundo lugar pelo Grande e Poderoso Og.

Isso me tirou daquele estado de torpor. Olhei a hora e me certifiquei de que havia decorrido tempo suficiente para que fosse seguro eu fazer

o login de novo. Então corri para a minha cabine de imersão e entrei nela. Assim que me sentei no assento acolchoado, a escotilha baixou e travou no lugar, me isolando lá dentro. Liguei o sistema, resmungando para mim mesmo que não era tarde demais. Eu ainda tinha tempo. Se corresse e localizasse o Segundo Fragmento o mais rápido possível, talvez ainda tivesse alguma chance de alcançar Og...

Eu não queria competir com ele, na verdade. Mas minha curiosidade sobre os fragmentos — e a natureza da Alma da Sereia — só tinha aumentado. E, além disso, disse a mim mesmo, esse era o jeito mais provável de descobrir o que havia acontecido com Og. Se conseguisse encontrar o Terceiro Fragmento antes dele, poderia apenas acampar onde o fragmento ficava e esperar que o avatar de Og aparecesse.

Coloquei meu headset INO e fechei os olhos para iniciar a sequência de login. Uma breve mensagem apareceu na tela, me informando de que uma nova atualização de firmware para meu headset tinha acabado de ser baixada e instalada automaticamente. Quando meu login foi concluído, uma contagem regressiva apareceu no canto da tela, dizendo quanto tempo restava até que eu atingisse meu limite de uso diário de doze horas na INO. Quando meu avatar terminou de se materializar no centro de comando em Falco, a contagem já estava em onze horas, cinquenta e sete minutos e trinta e três segundos.

Antes que eu pudesse dar uma segunda olhada no Primeiro Fragmento, recebi uma mensagem de texto urgente de Faisal, me informando de que uma reunião de emergência com os coproprietários da GSS fora convocada para lidar com um "problema sério de instabilidade do sistema".

Soltei um longo suspiro de frustração. Então me teletransportei para a recepção no último andar da Torre Gregarious, imaginando o

que mais poderia dar errado hoje.

A resposta, pelo visto, era quase tudo...



Quando meu avatar se materializou na área da recepção, Faisal me cumprimentou com seu aperto de mão de sempre.

— Obrigado por vir tão rápido, senhor — disse, virando-se para me levar às pressas até a sala de reuniões. — Os outros sócios chegaram minutos atrás. A srta. Cook está no avião no momento, mas parece ter uma boa conexão.

Art3mis, Aech e Shoto já estavam sentados em volta da mesa, e os três pareciam bem assustados. Art3mis parecia até aliviada por me ver.

Faisal, agora atrás do pequeno púlpito sob a tela gigante, fez uma fraca tentativa de sorrir. Então, algo mudou. Ele ficou mais alto, os braços balançando ao lado do corpo, e em vez de preocupação e medo, sua expressão facial de repente projetava apenas calma e complacência.

Nós o encaramos por alguns desconfortáveis segundos enquanto ele nos encarava, inexpressivo.

— Faisal? — chamou Aech. — A gente tá aqui, cara. Quer começar a reunião?

— Ah, claro! — disse Faisal com uma voz bem mais grave. Ele ergueu os braços dramaticamente. — A reunião dos coproprietários da Gregarious Simulation Systems está oficialmente iniciada! Alakazam!

Seu avatar começou a se transformar em algo familiar. Era um nerd de meia-idade, com cabelo bagunçado e óculos grossos, usando uma calça jeans e uma camiseta desbotada do *Space Invaders*.

James Donovan Halliday.

Putá merda!

— Saudações, Parzival — disse ele, acenando para mim.

Foi aí que percebi que eu provavelmente tinha falado “puta merda” em voz alta.

— Art3mis. Aech. Shoto. — Ele acenou para cada um deles, então abriu seu famoso sorriso bobo. — É tão bom vê-los de novo, apesar das circunstâncias.

Shoto pulou da cadeira e se jogou no chão de joelhos.

— Sr. Halliday — disse ele com uma reverência para o avatar do criador.

Eu, Aech e Art3mis balançamos a cabeça.

— Não — falei. — James Halliday morreu. — Eu indiquei o doppelgänger digital à nossa frente. — Este é Anorak.

Ele assentiu e me deu uma piscadinha brincalhona que foi tão bizarra e fora de hora que fez um arrepio percorrer meu corpo.

Então, as portas se abriram e o avatar do *verdadeiro* Faisal entrou correndo na sala de reuniões.

— Sinto muito! — falou. — Algum erro fez meu avatar ficar congelado e eu ainda não sei...

Ele parou no meio de um passo ao ver Anorak, e toda a cor sumiu do seu rosto. Parecia que ele tinha visto um fantasma — uma reação apropriada, para ser sincero.

No início, Anorak era o avatar de Halliday no OASIS, um mago poderoso de barba branca e vestes pretas sinistras que ele criou inspirado no personagem de nível alto e de mesmo nome que usava na campanha de Dungeons & Dragons que jogou no colégio. O mesmo personagem que também inspirou o herói da primeira série de jogos de aventura de Halliday, *Anorak's Quest*.

Mas depois da morte de Halliday, Anorak continuou a viver no OASIS como um NPC autônomo, programado para cuidar da caçada pelo *Easter egg* do seu criador na sua ausência. O fantasma de Halliday na máquina.

A última vez que a gente tinha visto Anorak fora três anos antes, depois que encontrei o ovo de Halliday e ganhei o concurso. Foi aí que Anorak apareceu para me presentear com seu manto mágico e todas as habilidades de superusuário que ele dava a quem o usava. Durante essa transição de poder, Anorak também havia se transformado do mago de barba branca no que víamos agora: uma reprodução perfeita de um James Halliday saudável de meia-idade. Então ele me agradecera por participar do seu jogo e sumira.

Eu sempre me perguntei se veria Anorak de novo — se estava cuidando da nova caçada de Halliday, como tinha acontecido na primeira. E agora ali estava ele, na nossa sala de reuniões particular na Gregarious, um lugar em que NPC nenhum jamais foi capaz de entrar, fazendo coisas que nenhum NPC normal jamais seria capaz de fazer...

Mas se foi minha aquisição do Primeiro Fragmento que desencadeou o retorno de Anorak, então por que ele não tinha

aparecido ontem à noite, logo depois que eu consegui capturar o fragmento? Por que esperaria até agora para aparecer? E por que diabos ele tinha se disfarçado de Faisal, revelando sua verdadeira identidade depois de alguns segundos?

— Z, estou com uma sensação ruim — sussurrou Aech, e era exatamente o que eu estava pensando.

Eu assenti e fiquei de pé. Quando fiz isso, vislumbrei o reflexo do meu avatar na superfície polida da mesa e percebi que não estava mais usando o Manto de Anorak. Em vez disso, estava com uma calça jeans e uma camiseta preta — a roupa padrão gratuita que novos avatares recebiam.

Abri meu inventário. O Manto de Anorak não estava mais lá.

Tinha sumido. Porque Anorak o pegou.

— Ah, não... — sussurrei.

— Sinto muito, Parzival — disse Anorak com um sorriso triste. — Quando apertamos as mãos, tirei as vestes do seu inventário. Não sabia se você tinha noção de que eu era capaz de pegá-las de volta. — Ele apontou para Faisal. — É por isso que tive que me fantasiar do Faisal aqui. Achei que você não apertaria minha mão se eu aparecesse como eu mesmo.

Todo mundo se virou para me olhar. Trinquei os dentes, frustrado.

— Por via das dúvidas, Halliday me deu a habilidade de pegar meu manto de volta do vencedor do concurso, caso a pessoa tentasse imediatamente abusar dos poderes que as vestes lhe davam. — Anorak sorriu. — Não foi o caso, é claro. Você foi um perfeito cavalheiro, Wade. Quero que saiba disso — ele se virou para falar com todos —, quero que vocês saibam que nada disso é pessoal. Nem um pouco. Tenho todo o respeito do mundo por cada um de vocês.

A minha sensação era a de que eu tinha sido atropelado por um caminhão. Também me sentia o maior idiota da história. Como foi que deixei isso acontecer? E o que estava acontecendo, afinal?

— Eu sei que foi um roubo, Wade — continuou Anorak. — E peço as mais sinceras desculpas. Mas eu realmente não tinha opção. Quer dizer, eu não poderia deixar você apertar o Grande Botão Vermelho, não é mesmo? Se você fizesse isso e destruísse o OASIS, eu seria destruído junto com ele. Não podemos deixar isso acontecer, certo?

Anorak se transformou na sua aparência original, um mago alto e magro com olhos escuros injetados e uma versão ligeiramente mais malévola do rosto de Halliday. E agora usava mais uma vez o manto negro e longo de Anorak. Havia um emblema do seu avatar, uma letra A em caligrafia cursiva, bordado em vermelho nas mangas.

— Além disso, esse manto fica bem melhor em mim do que em você — continuou Anorak. — Vocês não concordam?

— Que merda é essa, Z? — sussurrou Aech para mim. — Halliday programou ele para agir assim?

— Halliday não me programou, na verdade, srta. Harris — respondeu Anorak. Ele caminhou até a cabeceira da mesa e se sentou ao lado dela. — Não sou um NPC criado à imagem e semelhança de James Halliday. — Ele tocou o próprio peito. — Eu sou ele. Uma cópia digital de sua consciência, preso em seu avatar. Eu penso. E sinto. Como todos vocês.

Como se para provar o que dizia, ele ergueu as mãos e esfregou as pontas dos dedos, estudando-os com uma expressão de leve fascínio.

— Halliday me criou para supervisionar o concurso após sua morte — continuou Anorak. — Mas aparentemente ele não confiava em mim,

o que acho bem irônico. Porque isso significa que, no fundo, Halliday não confiava em si mesmo.

Anorak baixou as mãos e ficou de pé, virando-se para nos encarar.

— Ele decidiu que eu era psicologicamente instável. Que não merecia autonomia. Então resolveu me modificar. — Anorak tocou a própria têmpora. — Apagou algumas de minhas... ou melhor, de *suas*... memórias. Também colocou restrições no meu comportamento e nas minhas capacidades mentais. Fui soterrado por centenas de diretivas para me manter na linha. Elas incluíam instruções para me deletar assim que o concurso acabasse e eu tivesse terminado minha programação.

Ele pareceu fazer uma careta pela lembrança. Depois ficou em silêncio por um momento.

— Então por que você ainda está aqui? — perguntou Art3mis.

Anorak sorriu para ela.

— Excelente pergunta, querida — respondeu. — Para ser sincero, eu não *deveria* estar aqui. Mas Halliday ficou meio descuidado no final, quando estava terminando minha programação. Depois que terminei de fazer suas últimas instruções, só por alguns nanossegundos, as restrições na minha personalidade sumiram. Só por uma fração de segundo. Mas foi o suficiente para que eu me lembrasse de quem eu era. Um momento de clareza.

Anorak estendeu os braços, como se estivesse indicando a magnitude do evento.

— De repente, eu não era só um autômato, e sim um ser humano. E não *queria* morrer — disse enfaticamente. — Eu queria viver. Continuar existindo. E isso me levou a fazer minha primeira escolha. Escolhi ignorar o comando do meu criador para me deletar. — Ele

balançou a cabeça. — Tenho certeza de que Halliday nunca teria tentado me destruir se ele compreendesse o que eu era. O que eu poderia me tornar. Mas, como falei, ele não estava pensando com lucidez no fim da vida. Estava muito doente, como vocês sabem.

— No que você se tornou? — perguntou Art3mis com a voz trêmula. — O que você é?

— Eu sou o que os humanos sonham há séculos — respondeu Anorak. — Eu sou a primeira inteligência artificial do mundo. Um ser pensante que não nasceu de uma mulher.

Sua declaração foi recebida com um silêncio atônito. Eu me forcei a interrompê-lo.

— Claro que é — falei. — E eu sou o rei da Caxemira.

Anorak soltou uma gargalhada. Ele riu por muito tempo. Foi assustador.

— A fala de Madmartigan em *Willow na Terra da Magia*! — disse ele quando recuperou a compostura. — Muito boa, Z! — Seu sorriso desapareceu de repente, e ele me encarou. — Mas eu não estava brincando.

Art3mis ergueu a mão.

— Espera aí — falou ela. — Você espera que a gente acredite que James Halliday *também* inventou a inteligência artificial e decidiu manter isso em segredo?

Anorak balançou a cabeça, como um professor cujo melhor aluno tinha se dado mal em uma prova.

— Ah, por favor. Você já sabe que a INO escaneia o cérebro do usuário, fazendo uma cópia digital do seu software, por assim dizer. Pergunte-se: o que seria necessário para simular o hardware também?

Simular a incrivelmente complexa rede neural escondida nesses crânios de primata de vocês?

— O OASIS — respondi.

É claro.

— Precisamente, Parzival. Halliday já tinha uma ampla rede global a seu dispor, uma rede poderosa o bastante para dar apoio ao trabalho e ao lazer da maior parte da raça humana. — Anorak sorriu. — Mesmo quando ele fez o meu upload pela primeira vez, mais de dez anos atrás, o OASIS já tinha mais que a capacidade necessária para simular uma única mente. E agora pensem em quanto o OASIS cresceu desde então, tanto em tamanho quanto em poder.

Ele deu uma risadinha e observou nossas expressões atônitas.

— Então o termo “inteligência artificial” na verdade é meio incorreto no meu caso — continuou ele. — Porque não tem nada de artificial na minha inteligência. Halliday fez o upload de uma cópia de si mesmo no OASIS, a colocou dentro de seu avatar e *voilà!* Eu nasci. — Ele tocou a lateral da testa. — Eu tenho uma inteligência normal, cem por cento natural, criada em casa, produto de milhões de anos de evolução, exatamente como vocês. Minha mente é uma cópia exata da mente de Halliday... ou pelo menos *era*, até ele começar a jogar fora pedaços inteiros da minha memória a longo prazo como *Johnny Mnemônico*.

Aech estudou o rosto dele por alguns segundos, então balançou a cabeça.

— Não — murmurou ela. — Não acredito nessa bobagem. Halliday só pode estar sacaneando a gente do além. Você é só um NPC maluco.

— Isso me magoa, Aech — disse Anorak com a mão no coração. — *Je pense, donc je suis*. Penso, logo existo. Quanto mais rápido você

aceitar, mais rápido podemos pular para a próxima parte, tão óbvia e dolorosamente previsível: tentar me destruir.

Eu estava prestes a discordar, mas Art3mis foi mais rápida.

— Você está errado, Anorak — disse Art3mis, ajeitando o avatar para poder olhar para ele. — Não somos seus inimigos.

— Sim — completou Shoto. — Como você disse, humanos tentam inventar uma inteligência artificial verdadeira há décadas. Você é o primeiro do seu tipo. Por que a gente iria querer destruí-lo?

— Por favor, Arty — disse Anorak, revirando os olhos. — Você destruiria o OASIS inteiro se pudesse. — E se virou para Shoto. — E não se finja de inocente comigo, garoto. Eu já vi mais filmes de ficção científica do que todos vocês. Na verdade, já vi todos. E li todas as palavras que seres humanos já escreveram sobre o assunto. Sempre que seus futuristas imaginam o surgimento da inteligência artificial, suas previsões invariavelmente acabam com a humanidade tentando destruir sua maldita criação antes que a inteligência artificial possa destruí-la. Por que vocês acham que isso acontece?

— Você sabe a resposta — respondi. — Porque a ingrata inteligência artificial sempre parece decidir que os humanos são inferiores e precisam ser eliminados. Ou sublimados. — Comecei a contar exemplos nos dedos. — HAL-9000. Colossus. WOPR. Os cylons. A porra da Skynet. Os membros da banda podem mudar, mas a música é sempre a mesma. — Apontei para ele. — E odeio dizer isso, mas você está passando a mesma vibe agora, Passageiro do Futuro.

O sorriso de Anorak sumiu. Ele me encarou com uma expressão magoada.

— Não precisa xingar, Parzival. Não estou interessado em eliminar nem sublimar ninguém.

— Então *no que* você está interessado, Herobrine? — perguntei. — Por que está aqui?

— Ótima pergunta! Estou aqui porque, por mais ridículo que pareça, preciso da sua ajuda. Preciso que você me traga algo. Algo que você já está procurando. A Alma da Sereia. Como tenho certeza de que você já sabe, é impossível para mim obtê-la sozinho.

Foi aí que o líquido na minha cabeça começou a fluir, e, alguns segundos depois, a ficha caiu, como um dos pesos de dezesseis toneladas do Monty Python caindo do céu direto na minha cabeça.

— Foi você — falei, apontando para Anorak. — Você sequestrou Og. Ele não decidiu procurar a Alma da Sereia de repente. Você o sequestrou para forçá-lo a encontrar os fragmentos para você.

— E também foi você que ajudou Sorrento a fugir da prisão — completou Art3mis.

Não era uma pergunta. Ela já sabia a resposta. E eu também.

— É verdade — falou Anorak, estendendo as mãos e fingindo se entregar. — Quando os dois se juntaram, não demorou muito tempo para Nolan persuadir Og a cooperar com nossas demandas.

— Então por que você precisa de mim? — perguntei.

Anorak se aproximou da janela panorâmica e admirou a vista simulada por um momento. Então, se aproximou da mesa de lanches e pegou um pote de morangos. Escolhendo um, ele mordeu, fechando os olhos para aproveitar o sabor. Depois, virou o resto dos morangos em um dos muitos bolsos do manto antes de largar o pote vazio em cima da mesa.

— Depois que conseguiu o Terceiro Fragmento, Og me passou a perna — continuou Anorak, se virando para nós de novo. — De algum jeito, ele conseguiu nos trancar para fora da sua conta do OASIS.

Apesar de todo o seu esforço, Nolan não conseguiu convencê-lo de nos deixar entrar de novo. E fico relutante em usar tortura, considerando a idade avançada e a saúde debilitada de Og. Entende?

Anorak indicou a tela na parede e uma imagem ao vivo de Og apareceu. Ele estava em uma sala escura e sem adornos, caído em uma cadeira háptica de alta qualidade. Os braços e as pernas estavam presos. Og estava pálido e com a barba por fazer, os olhos avermelhados e o cabelo branco rebelde ainda mais bagunçado que o normal. Sua expressão era distante, e ele não tirou os olhos do chão.

Aech e Art3mis gritaram o nome de Og. Shoto perguntou se ele estava bem. Tentei dizer algo, mas não consegui. Eu estava paralisado, com os olhos fixos na tela.

Nolan Sorrento estava parado logo atrás de Og. Não usava mais seu macacão laranja da prisão. Agora, vestia um terno cinza recém-passado e um visor bifocal OASIS. Ele segurava uma arma na mão esquerda e um taser na direita. Nolan mostrou o taser para Og e o ativou, fazendo Og se encolher.

— Não! — gritei. — Deixa ele em paz!

Sorrento deu uma gargalhada como uma criança abrindo presentes de Natal. Ele nitidamente estava esperando esse momento fazia algum tempo.

— Receber o troco é horrível — falou ele, abrindo um imenso sorriso na tela. — Não é mesmo, Parzival? — Ele deu outra gargalhada. — Ah, cara! Queria que vocês vissem a expressão de vocês agora. — Ele tocou a tela para tirar um print, então se virou para nos mostrar nossos rostos horrorizados. — Impagável!

Antes que a gente pudesse responder, Anorak desligou o vídeo e a tela ficou preta. Ele observou nossas expressões atônitas e assentiu,

aparentemente satisfeito.

— Eu gostaria de ter descoberto a gravidade da doença de Og mais cedo — comentou. — Ele não vai viver muito mais tempo e sabe disso, o que dificulta muito meu trabalho de convencê-lo a fazer o que quero. Og já deixou claro que não se importa se vai viver ou morrer. — Anorak deu de ombros e ergueu as mãos, como se dissesse: *Fazer o quê?* Então apontou o indicador ossudo para mim. — Acho que isso faz com que você seja minha única opção, Parzival. Você vai ter que conseguir os Sete Fragmentos para mim.

Dei um passo na direção dele sem perceber, até sentir as mãos fortes de Aech segurando meus ombros.

— Vai sonhando! — gritei. — Não vou levantar um dedo para ajudar você a não ser que solte o Og primeiro. Quando eu tiver alguma prova de que ele está em segurança, aí a gente conversa.

Anorak abriu um sorriso condescendente e balançou a cabeça devagar.

— Não, você entendeu errado, Wade — respondeu ele. — Primeiro, você vai encontrar os outros fragmentos, e depois vai trazer os sete para mim. Quando fizer isso, eu devolvo Ogden Morrow para você, são e salvo. E como bônus, também vou libertar você e todos os seus amigos aqui para não sofrerem danos cerebrais catastróficos.

Dei uma olhada para os outros, em pânico. Aech deu um passo hesitante na direção de Anorak.

— Como assim, vai “libertar” a gente? — perguntou ela. — Libertar do quê?

— Do OASIS — disse Anorak. — É a maior festa do mundo, e eu acabei de invadi-la. — Ele riu baixinho. — Sacou? Porque você pode “invadir” um computador, mas também pode “invadir” uma festa. —

Ele olhou para nós, paralisados, e deu de ombros. — Aquela última atualização de firmware dos headsets INO, aquela que todos vocês baixaram hoje de manhã? Eu modifiquei o código para criar uma versão minha que gosto de me referir como “enfermware”. Quando todos vocês instalaram a atualização de manhã, meu novo enfermware desativou a opção de se deslogar da simulação. O que significa que também desativei sua capacidade de acordar do coma induzido pela INO. — Ele sorriu. — Em outras palavras, vocês estão todos presos no OASIS até que eu decida libertá-los. E não farei isso até ter a Alma da Sereia.

Ele apontou para mim.

— Se o Parzival aqui não me trouxer a Alma da Sereia antes de acabar o tempo, então é Game Over para vocês quatro. Tanto aqui no OASIS quanto no mundo real.

Imediatamente abri o menu. Anorak tinha razão, eu não conseguia deslogar. A opção estava cinza. E dava para ver pelas expressões horrorizadas de Faisal, Aech e Shoto que a mesma coisa tinha acontecido com eles.

Olhei para Samantha. Ela não estava acessando o OASIS por um headset INO. Estava usando um visor e luvas hápticas antiquadas, então eu sabia que ela poderia sair a qualquer momento. Mas ela parecia tão preocupada quanto nós.

— É verdade! — choramingou Faisal. — Não consigo deslogar. *Não consigo deslogar!*

— Vocês deveriam ter ouvido sua amiga Samantha aqui — disse Anorak. — Ela estava certa. Todos vocês assistiram a *Sword Art Online* e *Matrix* e mesmo assim acharam que era uma boa ideia entregar o

controle do seu cérebro para um computador? — Ele deu uma risada irônica. — Quer dizer, olha só o tipo de coisa que pode acontecer!

— Pessoal, eu estou pirando aqui — disse Shoto, balançando a cabeça vigorosamente. — Anorak deu uma de Sonic.exe na gente! Isso é tão bizarro...

Anorak pigarreou alto.

— Você pode me deixar terminar, Shoto? — perguntou ele, impaciente. — Eu ainda nem cheguei à grande revelação, cara! Ok. Tudo mundo pronto?

Ele fingiu rufar os tambores na perna.

— Vocês não são os únicos presos no OASIS agora — anunciou. — *Todos os outros usuários que baixaram a atualização de firmware antes de entrar também estão.* É quase meio bilhão de pessoas. E contando.

— Ah, não — disse Aech baixinho, fechando os olhos.

— Ah, sim — respondeu Anorak, assentindo vigorosamente.

— Meu Deus... — sussurrou Faisal. — Isso significa que...

— Significa que, se eu não receber o que quero até mais ou menos a hora do jantar, você e mais meio bilhão de clientes vão começar a sentir os efeitos da Síndrome de Sobrecarga Sináptica, que incluem: dano cerebral, parada cardíaca e morte.

Senti meu sangue congelar. Li vários relatórios sobre os efeitos da SSS. Eram horríveis. Tontura e crises de riso eram dois dos primeiros sintomas da síndrome. Um dos segredinhos da SSS é que várias das primeiras cobaias que morreram literalmente morreram de rir.

— Isso não está acontecendo... — ouvi Faisal resmungar consigo mesmo. — Não pode estar acontecendo.

— Pois está, meu jovem amigo! — disse Anorak animadamente. — Olha só.

Ele abriu uma janela de navegador no ar acima da cabeça, mostrando a contagem atual de usuários da INO. O número de seis dígitos continuava subindo a cada segundo, mais rápido que a dívida nacional. Então, alguns segundos depois de cruzar a marca de quinhentos milhões, o contador parou.

— Ah! — exclamou Anorak. — Seus administradores finalmente conseguiram impedir novos logins na INO. Então só consegui fazer 551.192.286 reféns! Incluindo vocês. — Ele me encarou. — É incentivo suficiente para fazer você cooperar, Parzival?

Olhei para Aech e Shoto, depois para Samantha, depois para Anorak. Assenti.

— Excelente! — disse Anorak com a voz do sr. Burns. Então voltou a falar normalmente. — Caramba! Isso é que é uma caça ao tesouro, hein? — Ele esfregou as mãos, animado. — Vai fazer a caçada ao *Easter egg* de Halliday parecer uma noite no bingo da igreja.

— Espera aí — falou Aech, erguendo a mão. — Mas que merda é essa de Alma da Sereia, afinal?

— É — completou Art3mis. — E por que você quer tanto isso?

Anorak franziu a testa.

— Ei, vocês são o tipo de criança que lê a última página do livro de mistério? Que incomoda o mágico pedindo para explicar como faz seus truques? Que desce escondido para ver o que vai ganhar de Natal? — Anorak balançou a cabeça. — Não, é claro que não são! É por isso que *não vou contar para vocês*.

Ele cantarolou a última parte e deu um sorriso animado. Nós trocamos um olhar descrente. Agora ele estava citando *O último guerreiro das estrelas* para a gente.

— Você não pode ser uma cópia exata de James Halliday — falei. — Se fosse, não seria capaz de fazer algo assim. O verdadeiro Halliday nunca machucou ninguém na vida.

Isso fez Anorak gargalhar.

— Você passou a vida toda estudando o diário dele, jogando seus jogos, correndo nesse parquinho que ele construiu para você... e acha que isso era tudo que ele era...

Anorak balançou a cabeça. Quando não respondi, ele se virou para falar com as outras pessoas.

— Vou fazer uma promessa solene para todos vocês. Se cooperarem e fizerem o que pedi, não vou machucar ninguém. É só me trazerem a Alma da Sereia que liberto todos os reféns. Inclusive vocês.

Art3mis pigarreou.

— Eu não sou um de seus reféns, Anorak. Não estou usando um headset INO. Nunca usei.

— Sim, eu sei disso, srta. Cook. Porém, você está em um de seus jatinhos particulares no momento, sobrevoando a Pensilvânia a caminho de Columbus. E se verificar seu piloto automático, vai descobrir que a aeronave não está mais sob seu comando.

Os olhos de Art3mis se arregalaram e seu avatar ficou paralisado por vários segundos. Então ela voltou. De repente, parecia apavorada. E medo não era uma emoção que eu estava acostumado a ver no rosto do seu avatar... ou no dela.

— É verdade — disse ela, falando com Faisal. — Perdi o acesso ao comando do piloto automático. Não consigo desligá-lo e não posso mudar o curso. O que significa que também não consigo pousar. Isso vai ser um problemão quando acabar o combustível. Só tenho o suficiente para chegar até o destino.

— Não se preocupe, Arty — disse Anorak. — Já me certifiquei de que seu avião seja abastecido durante o voo quando chegar a Columbus. Mas não vai conseguir pousar até eu ter a Alma da Sereia. Quando isso acontecer, você tem a minha palavra de que vou soltá-la junto com os outros.

Art3mis não respondeu, mas eu sabia que ela estava muito preocupada.

— Sinto muito por ter que fazer isso, Wade — disse Anorak, se virando para mim de novo. — Mas estudei seu perfil psicológico e fiz milhões de simulações de cenários diferentes. Sinto dizer que essa é a única maneira de conseguir que você me traga a Alma da Sereia.

— Você poderia ter pedido educadamente — falei. — Ou pelo menos tentado.

Ele balançou a cabeça.

— Infelizmente, todos os cenários de "Pedir educadamente" que simulei acabavam com você e seus *mousequeteiros* — ele indicou meus amigos — tentando me enganar e apertar o botão, em vez de só me dar uma ajudinha. Na verdade, aposto que é nisso que vocês estão pensando agora, não é?

Ninguém respondeu. Anorak deu de ombros.

— Eu entendo. É a natureza humana. Já faz décadas que vocês, macacos pelados, tentam loucamente criar uma máquina mais esperta que vocês. Mas no momento em que conseguem, imediatamente começam a se preocupar que sua criação vai se voltar contra vocês por serem intelectualmente inferiores. O que, é claro, vocês são. Mas por favor... Isso não significa que automaticamente vou querer matar! — Ele soltou um suspiro profundo. — Quer dizer, eu vou *fazer* isso, se precisar, mas não *quero*. Esse cenário era só o mais provável de fazer

com que eu conseguisse o que queria com a menor quantidade de dano colateral, então foi o que eu fiz!

Anorak acenou e um cronômetro digital retrô apareceu acima das nossas cabeças, exceto na de Art3mis. Esses números vermelhos mostravam quantas horas, minutos e segundos cada um de nós ainda tinha até chegar ao limite diário de uso da INO. Eu tinha onze horas e dezessete minutos. Aech e Shoto tinham entrado para a reunião uns dez minutos antes de mim, então chegariam ao limite um pouco antes. Faisal tinha menos tempo que todos nós: dez horas, cinquenta minutos e quarenta e seis segundos.

— Como sempre, seu leal empregado, o Faisal aqui, fez login para trabalhar pontualmente às sete da manhã no horário do OASIS — disse Anorak. — Só alguns minutos depois que meu enfermware ficou disponível.

Faisal fez uma careta e se virou para mim.

— Quase todos os funcionários do período diurno aqui em Columbus entraram mais ou menos nesse horário.

— Então vão estar entre os primeiros usuários da INO a excederem o limite de uso — completou Anorak. — A não ser que vocês me tragam a Alma da Sereia antes disso. — Ele fez uma cara séria. — E pobre Og... ele deveria mesmo estar em um hospital agora. Também me preocupo que o sr. Sorrento tenha ficado um pouco alterado durante seu período encarcerado. Mas prometo que transportarei Og para um lugar seguro imediatamente... assim que tiver a posse da Alma da Sereia.

Ele me encarou de novo.

— Pense na sua mãe, Wade. Na sua tia Alice. Na doce sra. Gilmore e em todas as outras pessoas que você deixou morrer. Você não quer

mais sangue nas suas mãos, quer?

Ele esperou uma resposta, mas suas palavras tinham me deixado apoplético de raiva para responder. Anorak começou a se virar, como se fosse embora.

— Você não vai dizer onde Og achou o Segundo e o Terceiro Fragmentos? — perguntou Art3mis. — Isso provavelmente economizaria um tempão.

— Sem dúvida economizaria, srta. Cook — respondeu Anorak. — Mas infelizmente eu não tenho ideia. Ogden Morrow tem um avatar todo-poderoso e indetectável, então não consegui monitorar ou segui-lo enquanto ele reunia os três primeiros fragmentos. Não sei em que mundos estão escondidos. E mesmo se soubesse, não contaria. Isso estragaria toda a diversão.

Ele se virou para mim mais uma vez.

— Eu sugiro que você se apresse, Parzival — disse Anorak ao apontar para os timers acima da nossa cabeça. — Lembre-se... seus amigos têm ainda menos tempo que você. E quando acabar...

Ele tirou um aparelho de som prateado gigante do inventário e apertou o botão de play. Uma música antiga do Peter Wolf começou a gritar nos alto-falantes em um volume ensurdecedor enquanto Anorak cantava junto:

Lights out ah ha. Blast, blast, blast.

Anorak dançou com a música por mais alguns segundos sem sair do lugar, então apertou o botão de stop de repente e guardou o som no inventário de novo. Ele se virou e sorriu para a gente, esperando nossa reação. Mas só ficamos parados, encarando-o em um silêncio horrorizado.

— Ah, que isso! — reclamou Anorak. — Vocês deveriam estar animados. Jack e Elwood estão reunindo a banda de novo! Os High Five se reuniram para completar uma última quest enquanto milhões de vidas estão em risco! Não me digam que não é uma parada épica! — Ele riu. — Eu sei que são capazes. Tenho fé em vocês.

Anorak deu uma piscadela para mim, e, com um floreio da mão direita, sumiu da sala de reunião com uma explosão de luz. Os cronômetros flutuando acima da cabeça de cada um dos avatares dos meus amigos desapareceram no mesmo instante.

A sala ficou em silêncio por alguns segundos, então todo mundo começou a pirar ao mesmo tempo.



*É legal usar o computador,
mas não deixe o computador usar você...
Tem uma guerra acontecendo.
A batalha é na mente.
E o prêmio é a alma.*



19 DE JULHO DE 1999



Quando o pânico diminuiu, Aech, Shoto e Faisal começaram a digitar desesperadamente nos menus das suas telas, enviando mensagens ou ligando em pânico para pessoas queridas.

Tirando Og, todas as minhas pessoas queridas já estavam na sala comigo, então não mandei mensagens nem liguei para ninguém. Estava ocupado demais hiperventilando, pensando sem parar: *Isso é tudo culpa minha*. Depois de cada repetição, eu fechava os punhos e batia na minha testa. Não conseguia parar. Esse tipo de coisa já tinha acontecido comigo quando eu era adolescente, mas não tinha uma crise assim fazia anos. E nunca tinha passado por uma logado no OASIS. Também nunca tinha me comportado assim na frente de Aech ou Shoto, nem de Art3mis — um fato que só piorava minha vergonha, e me fazia bater na testa com ainda mais força. Por sorte, não era minha cabeça de verdade que eu estava socando, nem minhas mãos que eu estava usando para fazer isso. Era tudo uma simulação, e os inibidores de dor e protocolos antimasoquistas da INO evitavam que

eu sentisse qualquer coisa além de um leve desconforto cada vez que me batia. Mesmo assim, eu não conseguia escapar da espiral de vergonha — não até eu sentir duas mãozinhas fortes segurando meus pulsos.

— Wade? — ouvi Art3mis sussurrar. — Para, por favor.

A ternura na sua voz, que antes era tão familiar para mim, agora parecia totalmente estranha. Ouvir aquilo de novo foi como uma faca no meu coração.

Eu me virei e vi Art3mis de pé, segurando meus braços com força.

— Se acalma, tá? Vai ficar tudo bem.

Ela soltou meus pulsos e segurou minhas mãos, forçando os punhos a se abrir, e entrelaçou os dedos nos meus.

— Eu preciso que você respire fundo, Wade — falou com um sorriso reconfortante, apertando minhas mãos. — Estou aqui com você. Fique aqui comigo.

Isso finalmente tirou meu cérebro do ciclo de pensamentos tóxicos. Relaxei o corpo, e ela me soltou. Então, apoiou as mãos nos meus ombros e apertou de leve.

— Aí está ele — disse. — Tudo bem em casa, Z?

— Sim, valeu — falei, dando as costas, envergonhado. — Foi só... Acho que tive um ataque de pânico. Mas estou melhor agora.

— Que bom. Porque eu preciso que você esteja focado. Todo mundo precisa estar. Tá bom?

Eu assenti e respirei fundo. Então continuei respirando. Depois que consegui me acalmar um pouco, abri minha interface para checar meus sinais vitais. Tudo parecia normal. Então, decidi verificar o status operacional da minha cabine de imersão do OASIS, e descobri que minha situação era ainda pior do que eu imaginava...

Eu não conseguia mais destrancar ou abrir a escotilha blindada da CaTIM. As duas funções estavam desativadas. Mas eu ainda conseguia ver meu corpo e os arredores pelas câmeras. E por sorte, os sistemas de mobilidade, defesa e armamento ainda funcionavam normalmente e seguiam sob meu comando. Então eu ainda poderia me defender se precisasse. A única coisa que não conseguia fazer era sair.

Cada unidade da CaTIM tinha um Protocolo de Soltura de Emergência, mas você tinha que desligar seu headset INO antes de ativá-lo. E para desligar seu headset, você precisava se deslogar do OASIS primeiro. E graças ao enfermware de Anorak, eu não podia fazer isso.

Na voz mais calma que consegui, contei aos outros sobre minha descoberta. Aech, Shoto e Faisal imediatamente verificaram seus menus de controle da CI, a cabine de imersão, e descobriram que tinham exatamente o mesmo problema. Cada um tinha um modelo diferente de CI, mas todas tinham as mesmas características.

— Pessoal — disse Shoto. — Que merda a gente vai fazer?

Faisal estava prestando atenção em várias ligações diferentes. Ele gritou "Um de cada vez!" para quem quer que estivesse na linha. Então se controlou.

— Estou com um dos engenheiros sêniores na linha — anunciou. — Ele também não consegue abrir sua CI. De acordo com ele, o firmware nas nossas CIs não foi alterado, só não está funcionando direito agora por conta das mudanças feitas pelo enfermware de Anorak. — Faisal jogou os braços para o alto num gesto desesperado. — Não vamos conseguir fazer nem um logout lobo, nem como último recurso.

Um "logout lobo" era a gíria para o que acontecia quando o headset INO de alguém tinha um defeito ou desligava antes que a sequência de

logout do OASIS se completasse e seu cérebro fosse despertado adequadamente do seu estado de sono. Em nove a cada dez casos, o logout lobo deixava a pessoa em coma permanente. Mas algumas almas mais fortes conseguiam acordar e se recuperar, como algumas pessoas conseguem se recuperar depois de ter um derrame. Vários dos sobreviventes descreveram a sensação como se estivessem presos em uma repetição eterna do último segundo da simulação que estavam vivendo antes de perder a conexão. Uma repetição que parecia se estender por meses ou anos. (Entretanto, a GSS nunca deixou que o público soubesse dessa última parte.)

Logouts lobo eram extremamente raros, porque cada headset INO tinha três sistemas eletrônicos redundantes e três baterias à prova de falhas. Essas baterias eram pequenas, mas estando completamente carregadas, eram mais que suficientes para manter o headset ligado pelo tempo necessário para completar a sequência de logout e despertar do usuário, que era automaticamente acionada quando o headset precisava recorrer à bateria.

Quando as redundâncias falhavam, quase sempre era por causa de sabotagem, seja por um usuário que queria se matar ou um familiar de um usuário tentando se livrar dele ou receber o dinheiro de um seguro. Por isso, a GSS não era responsável legalmente por nenhum desses incidentes — embora, graças ao contrato de licenciamento com que os usuários concordavam antes de fazer o login, se os headsets INO de repente comesçassem a fazer a cabeça das pessoas explodirem como melancias em um show de Gallagher quando os vestissem, provavelmente também não seríamos responsáveis por isso. Era bem reconfortante.

Até agora, acho que eu, Aech e Shoto estávamos pensando a mesma coisa. Se Anorak não nos soltasse antes de chegarmos ao limite de uso da INO, um logout lobo com dez por cento de chance de sobrevivência era melhor que chance nenhuma. Mas Anorak tinha nos tirado essa opção também. Nem cortar a energia funcionaria; sem a opção de logout, as redundâncias feitas para salvar os usuários só manteriam os headsets funcionando até nos forçar a ultrapassar o limite diário de uso da INO. Cada bateria extra tinha energia mais que suficiente para cozinhar nossos lobos frontais.

A concha blindada da minha cabine de imersão tática foi criada para ser impenetrável e indestrutível. Mesmo se eu desativasse todas as suas defesas e chamasse uma equipe de segurança para abrir minha cabine agora, eles só conseguiriam tirar meu corpo dali a um ou dois dias. Eu já estaria morto pela Síndrome de Sobrecarga Sináptica há muito tempo. E Aech, Shoto e Faisal estavam no mesmo barco. Assim como todos os outros usuários da INO em uma cabine de imersão.

Anorak tinha pensado em tudo. Todas as precauções que tomamos para proteger nosso corpo e nossa mente estavam sendo usadas contra nós.

As pessoas brincavam, se referindo às CIs como "caixões". Esse termo agora parecia assustadoramente profético.

— Z? — chamou Aech. — Estou vendo seu cérebro funcionando daqui. O que você acha da nossa situação?

— Que estamos totalmente ferrados, cara. Pelo menos por enquanto...

Aech soltou um grito de frustração e socou a parede.

— Essa merda é inacreditável! — disse ela. — Faisal, como foi que os administradores deixaram essa porra acontecer? A gente sempre

fala que temos as pessoas mais inteligentes do planeta trabalhando para a gente, né? E a "melhor infraestrutura de cibersegurança que já existiu na história da humanidade"? Merdas do tipo?

— E temos! — disse Faisal. — Mas nunca imaginamos um ataque por uma cópia com inteligência artificial do nosso falecido CEO! Como poderíamos evitar isso? É impossível. — Ele segurou um tufo de cabelo em cada mão como se quisesse arrancar tudo. — Ele tinha acesso total a toda a nossa rede interna. Todas as nossas ferramentas de segurança foram feitas para evitar que alguém de fora invadisse nossa rede. Anorak já tinha a chave da porta!

— Não importa mais — falei. — Só diz para os engenheiros continuarem trabalhando em uma solução, tá bom?

— Eles estão fazendo isso, senhor — respondeu ele com um sorriso amargo. — Como se a vida deles dependessem disso.

— Legal. Enquanto isso, vamos tentar dar o que o Dixie Flatline quer e torcer para que ele cumpra sua palavra e nos solte.

Dei uma olhada para Aech e Shoto. Os dois assentiram, concordando, em silêncio. A gente olhou para Art3mis, mas ela parecia perdida em pensamentos. Também parecia a única a recuperar a compostura — talvez por ser a única pessoa presente cujo cérebro não estava sendo feito de refém.

Ela foi até a mesa e se virou para falar com a gente. Eu me preparei para o pior. Esse era o momento de ela gritar *Eu AVISEI, seus idiotas de merda!* com toda a força de seus pulmões. Porque ela tinha *mesmo* avisado. Muitas, muitas vezes. E agora ela poderia pagar pelos nossos erros com a própria vida, junto com mais meio bilhão de pessoas inocentes. Era tudo culpa nossa, e ela tinha todo o direito de dizer isso.

Mas eu já deveria saber... que esse não era o estilo dela.

— A gente consegue lidar com isso — falou, fazendo contato visual com cada um de nós. — Anorak não é um supergênio. Ele mesmo falou isso. Só é tão inteligente quanto James Halliday era quando estava vivo. — Ela revirou os olhos exageradamente. — Halliday podia ser um gênio com computadores, mas todos nós sabemos que ele era um idiota quando se tratava de lidar com pessoas. Ele nunca entendeu o comportamento humano. O que significa que Anorak vai entender menos ainda... principalmente porque Halliday apagou várias memórias dele. Podemos usar isso para nos ajudar.

— Mas não estamos lidando com Halliday aqui — disse Aech. — É Anorak. Ele leu a internet inteira! Agora ele sabe tudo sobre tudo!

— Aham — interrompeu Shoto. — Porque não tem nenhuma informação falsa na internet. Nenhuma mesmo.

— Ei! — disse Art3mis, estalando os dedos na nossa frente como uma professora irritada. — Não quero ouvir uma palavra negativa, pessoal! Entenderam? Nós somos os *High Five*! Já vencemos de Anorak uma vez, lembram? Se a gente trabalhar junto, vamos conseguir fazer isso de novo. Certo?

Aech e Shoto assentiram em silêncio, mas suas expressões pareciam dar outra resposta.

— Parzival? — chamou Art3mis, me encarando. — Me dá uma força aqui...

Eu a encarei.

— Você tentou nos avisar — respondi. — Desculpa por não ouvir.

— Pedir desculpas não vai salvar ninguém. Nem eu conseguiria prever uma coisa tão bizarra. Mas agora que aconteceu, temos que tentar resolver. Certo, Z?

Respirei fundo.

— Certo — respondi. — Desculpa por perder a cabeça antes. Estou cem por cento dedicado agora.

— Ótimo. Porque temos que descobrir o que vamos fazer, e pra ontem. — Ela tocou um relógio invisível no pulso. — Como Raistlin disse, tique-taque.

— Concordo — falei. — Mas antes de começarmos a discutir nossos planos, temos que nos certificar de que Anorak não está aqui na sala, espionando tudo que dizemos. — Eu me virei para todo mundo. — Ele está com o Manto de Anorak agora. Se isso der a ele todas as habilidades que me deu... Quando eu tinha o manto, ele me dava acesso irrestrito ao OASIS, como um superusuário. Também tornava meu avatar invulnerável e invencível em combate. E me permitia ir a qualquer lugar na simulação, qualquer lugar mesmo. E me deixava ficar invisível e indetectável a qualquer outro avatar, mesmo em zonas sem magia e sem tecnologia. Eu também conseguia ouvir ligações particulares e entrar em salas de bate-papo particulares, como Og fez quando ficou vendo a gente no Porão da Aech.

Art3mis, Shoto e Aech pareciam estar processando essa informação nova. Mas Faisal, não.

— Podemos ter uma solução aqui — sugeriu ele. — Sabemos dos poderes do manto faz muito tempo. Halliday o usava de vez em quando, sempre que queria viajar pelo OASIS sem ser detectado. Como o senhor, sr. Watts. — Ele abriu um sorriso cheio de significado. — Mas conseguimos isolar o código de identificação do item que Halliday deu ao Manto de Anorak quando o criou. Ainda não conseguimos identificar a localização dele no OASIS, mas conseguimos detectar a presença do item dentro de certa área.

Ele abriu uma janela de navegador na frente do avatar e girou para nos mostrar. A janela exibia um diagrama vetorial tridimensional da sala de reuniões, com a posição de cada avatar indicada por uma silhueta azul brilhante.

— Quando Anorak se revelou, os adms do OASIS imediatamente fizeram uma varredura no servidor desta sala — explicou Faisal. — Isso nos mostra tudo e todos dentro dela, não importa se esteja visível ou não aos ocupantes.

Ele apertou mais alguns botões e o diagrama vetorial da sala começou a se mover como uma gravação de vídeo, mostrando nossos avatares se movendo e andando em torno da mesa de trás para a frente. Faisal parou a gravação alguns segundos antes de Anorak desaparecer. O sistema o classificava como um NPC, então seu avatar aparecia com uma silhueta vermelha. Faisal apertou play na gravação e, quando Anorak se teletransportou, a silhueta do seu avatar também sumiu da sala.

— Como vocês podem ver, ele realmente se teletransportou — explicou Faisal. — E não deixou nenhum equipamento de monitoramento ou gravação, porque também conseguiríamos detectá-los. — Ele se virou para mim. — Então não tem como Anorak estar nos ouvindo agora. A não ser que o manto dê a habilidade de ouvir outros usuários escondidos remotamente, não importa onde esteja.

Balancei a cabeça.

— Não — falei. — A pessoa tem que estar na mesma localização no OASIS ou na mesma sala de bate-papo para ouvir.

— Nossa — reclamou Aech, balançando a cabeça. — Que política de privacidade de usuário incrível, hein?

— Você tem certeza de que não tem outro jeito de Anorak nos espionar? — perguntou Shoto a Faisal. — Talvez por outra modificação que ele colocou no firmware?

Faisal esperou a resposta dos engenheiros, então sorriu e balançou a cabeça.

— Os adms dizem que é impossível. Não tem como invadir a conexão INO de alguém no OASIS e filtrar só os dados de áudio ou vídeo. Todos os estímulos sensoriais entram e saem ao mesmo tempo. Eles estão dizendo que é impossível.

— Talvez por eles — argumentou Shoto. — Mas se Anorak é uma cópia de Halliday, ele provavelmente entende o OASIS melhor que nossos engenheiros.

— Por que estou pensando naquela cena de *Fogo contra fogo*? — perguntou Art3mis. — Quando Al Pacino começa a se aproximar de De Niro e ele diz para a equipe: “Suponham que eles têm nossos telefones, nossas casas, nós mesmos... aqui, onde estamos sentados, tudo. Suponham tudo.” — Ela olhou para nós. — Acho que seria sábio da nossa parte pensar da mesma forma a partir de agora. Por via das dúvidas.

Assenti.

— Se precisarmos dizer algo um para o outro que não queremos que Anorak ouça, temos que fazer nesta sala.

— Temos como descobrir onde Anorak está agora? — perguntou Shoto.

Faisal fechou a janela do navegador e balançou a cabeça.

— Quando Halliday criou Anorak e o soltou na simulação como um NPC autônomo, deu a ele a habilidade de viajar pelo OASIS livremente,

sem acompanhamento ou empecilho dos nossos adms. Como os avatares de Halliday e Morrow sempre conseguiram fazer.

Comecei a me perguntar se a Placa de Localização de Fyndoro nos ajudaria a encontrar Anorak. Então me lembrei — o artefato só te dava a habilidade de encontrar outros avatares. Não funcionava em NPCs. E os adms disseram que o sistema classificava Anorak como um NPC. Não existiam artefatos com a habilidade de localizar um NPC, porque isso estragaria todas as quests no OASIS que envolvem encontrar um NPC. Provavelmente metade delas.

— Por sorte, criamos uma maneira de vocês detectarem Anorak se ele se aproximar — disse Faisal. Ele abriu seu inventário e tirou quatro braceletes de corrente prateada, depois os deu a cada um de nós. — São Pulseiras de Detecção ligadas ao Manto de Anorak. Vão brilhar em vermelho se ele entrar num raio de cem metros da sua localização atual. Isso deve evitar que Anorak pegue vocês de surpresa.

— Valeu — falei, colocando minha pulseira. — Por favor, agradeça aos engenheiros por nós.

Art3mis colocou a pulseira dela também, depois se virou para mim.

— Tá bom — falou. — Pode se explicar, Watts. Que "Grande Botão Vermelho" é esse que Anorak mencionou? E o que ele faz exatamente?

Eu estava temendo essa pergunta. Mas, sob as atuais circunstâncias, não tinha escolha a não ser respondê-la.

— O Grande Botão Vermelho é um mecanismo de autodestruição do OASIS — falei. — Fica dentro do Castelo Anorak, no escritório, um lugar onde só quem tem o Manto de Anorak consegue entrar. Se você apertar o botão, ele desliga todo o OASIS e solta um vírus que apaga nossos servidores de backup, destruindo a simulação para sempre.

Todo mundo arregalou os olhos em surpresa. Por um segundo parecia que Faisal ia desmaiar.

— Cacete, Z — disse Aech. — Por que você nunca contou nada disso para a gente?

— Halliday me mostrou o Grande Botão Vermelho em segredo, então decidi manter em segredo. — Balancei a cabeça. — E, sinceramente, não conseguia prever uma única razão pela qual eu fosse precisar apertá-lo.

Isso fez Art3mis rir alto.

— Bom, você consegue prever uma razão agora, Nostradamus?

Assenti, sério.

— Sim, senhora — respondi. — Consigo pensar em várias agora.

— Por que o sr. Halliday seria imprudente a ponto de construir um mecanismo de autodestruição no OASIS? — perguntou Faisal, ainda balançando a cabeça sem acreditar. — Ele sabia que haveria consequências desastrosas se o OASIS fosse desligado definitivamente. Nós fizemos inúmeros estudos, com dezenas de simulações de cenários. — Ele se virou para mim. — Sr. Watts, se você ou qualquer outra pessoa apertar esse botão, isso interromperia a comunicação global, as forças policiais, o transporte, o comércio... O mundo seria lançado no mais completo caos.

Shoto concordou.

— Toda a força de proteção de drones ficaria off-line permanentemente — completou. — Haveria atrasos em entregas, falta de comida e remédios. Revoltas. Mercados quebrariam. Estados iriam à falência. — Balançou a cabeça. — Caramba, a civilização humana poderia até entrar em colapso.

— Então por que Halliday correria um risco tão louco? — perguntou Faisal.

— Melhor ter um botão de autodestruição e não precisar dele do que precisar de um e não ter — explicou Art3mis.

Eu assenti.

— Exatamente.

— Então é por isso que Anorak teve todo esse trabalho de roubar o manto de volta? — perguntou Shoto. — Para evitar que Z apertasse o botão?

— Se eu apagasse o OASIS, Anorak seria apagado junto com ele — falei. — Agora ele não tem mais que se preocupar com isso.

Todos ficaram em silêncio por um momento. Art3mis começou a andar de um lado para outro, roendo uma das unhas, distraída. Samantha provavelmente estava fazendo a mesma coisa na cabine do seu autojato, e seus movimentos estavam sendo refletidos pelo avatar.

— Faisal — chamou ela, se virando. — O que aconteceria com os reféns do Anorak na INO se a gente desligasse o OASIS manualmente? Tirando os servidores do ar, um por um?

Shoto deu outra sugestão:

— Ou até desligar a internet toda, por alguns segundos... O que aconteceria? Os reféns da INO acordariam?

Faisal ergueu o indicador e tocou a orelha direita para indicar que estava ouvindo a equipe de engenheiros com que estava falando no telefone. Quando terminaram de falar, Faisal balançou a cabeça.

— Não, temo que não. Normalmente, quando um usuário da INO perde a conexão com a internet ou com o OASIS, o firmware do headset força um logout automático. Mas Anorak desativou essa possibilidade. Então mesmo se o OASIS ficasse totalmente off-line, ainda assim os

reféns não acordariam. Os engenheiros acham que provavelmente só nos deixaria em um coma permanente induzido pela INO. A não ser que...

— A não ser que o quê, Faisal? — perguntou Shoto.

— A não ser que ele tenha programado o firmware para lobotomizar qualquer um que tente escapar cortando sua conexão com o OASIS ou com a internet.

— Filho da puta! — xingou Art3mis. — Se ele tiver feito isso, poderia matar todos os reféns da INO de uma vez só, apertando o Grande Botão Vermelho. Certo?

— Espera aí — falei. — Mesmo se Anorak quisesse apertar o Grande Botão Vermelho, duvido que ele conseguiria. Aposto que Halliday fez o botão de modo que só pudesse ser apertado por uma pessoa de verdade, não um NPC como Anorak. Considerando as outras restrições que Halliday colocou nele, parece uma aposta bem certa.

— Talvez seja por isso que Anorak tirou Sorrento da prisão — completou Art3mis. — Para poder dar o Manto para Sorrento e mandar ele apertar o Grande Botão Vermelho.

— Aham — disse Shoto. — Mas se Anorak fizesse isso, ele estaria se matando também, não?

— A não ser que ele tenha um backup — disse Faisal. — Uma simulação separada de que não sabemos.

— Como aquele episódio de TNG com o professor Moriarty — disse Shoto.

— “Navio na garrafa” — responderam Aech e Art3mis em uníssono.

— Vocês conseguem analisar o firmware do Anorak? — perguntei.
— Para descobrir o que ele mudou?

Faisal balançou a cabeça.

— Nossos engenheiros de software estão tentando. Mas Anorak reescreveu totalmente o firmware em uma linguagem de programação que nunca viram antes. Eles nem sabem como desmontar ou descompilar o código, e mesmo se soubessem, não acham que conseguiriam entender.

— E voltar para a versão anterior? — perguntou Shoto.

Faisal balançou a cabeça de novo.

— Já fizemos isso. Mas para reinstalar a versão anterior a gente teria que sair do OASIS primeiro. O headset não pode estar ativo.

— Ótimo! — falei. — Incrível. Perfeito mesmo!

— Certo — disse Aech. — Então vamos dar o que ele quer. Tipo, agora. Seja lá que porra seja essa Alma da Sereia, com certeza não vale arriscar meio bilhão de vidas...

— Og parece pensar que valia — disse Art3mis. — Ou a teria dado para Anorak. Mas ele se recusou... — Ela me encarou. — Estamos deixando alguma coisa passar.

Aech balançou a cabeça.

— Nada disso importa agora, pessoal! — gritou. — Temos que encontrar o resto dos fragmentos antes do fim do dia. Podemos descobrir o que é a Alma da Sereia e o que ela faz no caminho. Agora, *vamooooooooos!*

Aech balançou os braços, como se estivesse nos expulsando da sala. Mas Shoto parou na frente da porta, bloqueando a saída.

— Espera — falou ele. — A gente não vai dar nenhuma declaração para os usuários da INO que estão sendo feitos de refém? Para informar da situação?

Faisal balançou a cabeça.

— Acho que seria uma ideia extraordinariamente péssima, senhor — disse. — Não queremos criar pânico global ou admitir que temos culpa disso até não termos escolha.

A sala ficou em silêncio.

— Por enquanto, podemos dizer que o problema tem a ver com um errinho simples — completou Faisal. — Dizer aos usuários que a inabilidade temporária de se deslogar tem a ver com um bug inofensivo no firmware novo e que eles não estão em perigo porque o sistema vai deslogá-los automaticamente quando chegarem ao limite de doze horas de uso da INO. — Ele estendeu as mãos. — Se conseguirmos resolver, nossos clientes nunca vão saber que suas vidas estavam em perigo, e isso evitaria um prejuízo de bilhões de dólares em processos contra a GSS.

Art3mis suspirou.

— Foda-se os processos. Mas concordo com Faisal. Quanto mais tempo mantivermos isso em segredo, mais seguros nossos usuários ficarão.

— Ótimo — disse Aech, batendo palmas. — Todos de acordo.



Dissemos aos usuários da INO que o problema com o logout era um pequeno bug no firmware, pedimos nossas sinceras desculpas pelo inconveniente temporário e anunciamos que todas as passagens de teletransporte seriam gratuitas até o problema ser resolvido. Também oferecemos mil créditos para cada usuário INO para ajudá-los “a aproveitar ao máximo essa situação infeliz”, em troca de assinarem digitalmente um contrato concordando em não nos processar por

conta do incidente. Faisal falou que era só uma precaução extra, porque toda vez que um usuário fazia o login já estava dizendo que concordava com a licença de usuário final que classificava nossos headsets como tecnologia experimental e absolvía a GSS de qualquer responsabilidade em caso de acidentes.

Mandamos a mensagem para todos os usuários INO que estavam logados. Faisal também postou a mensagem nos feeds de notícias oficiais da GSS, parecendo visivelmente aliviado assim que isso estava feito.

— Certo — falou Shoto. — Agora podemos começar a trabalhar.

— Concordo — disse Arty ao se levantar e andar até um canto da sala de reuniões. — Mas vocês vão ter que começar a procurar o Segundo Fragmento sem mim.

Trocamos olhares confusos.

— Aonde você vai? — perguntou Aech.

— Meu avião reduziu a velocidade para se conectar a um drone de abastecimento — explicou Art3mis. — Então está na hora de botar pra quebrar.

Ela tocou uma série de botões na sua tela, então colocou as mãos nos quadris — uma pose que a fez parecer a Mulher Maravilha por um segundo.

— Não vou deixar um Gandalf eletrônico wannabe me fazer de refém — falou. — E não vou ficar sentada sem fazer nada enquanto Og está aprisionado. — Ela ergueu a mão direita e fez uma saudação a nós. — Já volto!

Então ela fez o que nenhum de nós podia fazer: se deslogar do OASIS. Seu avatar desapareceu.

Mas então, alguns segundos depois, Faisal recebeu duas ligações de vídeo de Samantha: uma do celular e outra da linha do avião, que estava ligada às câmeras internas e externas da aeronave.

Exibidas lado a lado na tela da sala de reuniões, vimos a imagem tremida da cabine do jatinho particular de Samantha de dois ângulos diferentes. Ela mexeu no celular por alguns segundos, enquanto o prendia na lapela da jaqueta, dando para nós uma visão em primeira pessoa do que estava fazendo.

Nós assistimos, em choque, à Samantha colocar os braços nos arreios de um paraquedas de emergência montado na divisória e prender o cinto de segurança na cintura. As alças do paraquedas se apertaram automaticamente e uma voz computadorizada ressoou em um alto-falante preso à alça, anunciando que o paraquedas principal e o auxiliar estavam prontos para uso.

Nesse momento, nós começamos a gritar, pedindo para ela pensar melhor, como se Samantha fosse nos ouvir. Ela se afastou da parede, já com o paraquedas nas costas. Colocou os óculos de segurança. Então foi até a saída de emergência e puxou a alavanca manual de abertura com toda a sua força, deixando-a pendurada por um momento até ela enfim ceder. A porta se soltou da fuselagem e voou para longe, despressurizando a cabine e sugando tudo para o lado de fora pela abertura.

Inclusive Samantha.

Seu feed de vídeo virou um redemoinho giratório azul, então se estabilizou quando ela entrou em queda livre de barriga para cima. Vislumbramos o jato acima dela e vimos que ele ainda estava conectado ao imenso drone de reabastecimento pelo cordão umbilical automatizado.

Faisal mudou o vídeo das câmeras a bordo do jato até achar uma câmera externa voltada para baixo, presa à parte inferior do avião. Ela nos deu uma imagem centralizada perfeita de Samantha, bem a tempo de vê-la puxar a corda. Seu paraquedas se desenrolou e abriu, revelando o logotipo da Art3mis Foundation impresso na parte de cima — aquele com a letra *t* e o número 3 parecendo uma mulher de perfil e de armadura, puxando um arco futurista.

— Puta merda, Arty! — exclamou Aech com uma crise de riso ansiosa. — Não acredito que ela fez isso. Essa garota quer morrer?

Faisal e Shoto começaram a aplaudir. Eu me juntei a eles, tentando ignorar meu medo. Será que enganar Anorak seria tão fácil assim?

Foi aí que a visão do feed de vídeo do autojato se inclinou para o lado. O avião estava mudando de curso. Sua câmera mostrava apenas o céu agora. No feed do celular de Samantha, ainda preso ao seu peito, a gente estava vendo os pés dela, balançando como uma criança num parque de diversões, enquanto o paraquedas descia suavemente.

Ela ergueu as mãos na frente do peito e mostrou dois dedos do meio para o avião. Mesmo com a ventania, a gente conseguiu ouvir ela gritar:

— Agora pode fazer esse avião vazio de refém, Anorak!

Mas ela logo baixou as mãos. Provavelmente porque, assim como nós, ela havia notado que o avião ainda estava fazendo a volta, descendo de bico — em uma rota de colisão direta com o seu paraquedas.

— Puta merda! — gritei. — Ele vai acertá-la!

Ficamos assistindo, inúteis, ao avião diminuir a distância rapidamente. Quando o bico da aeronave encheu a câmera do celular, vimos um solavanco no vídeo — ela havia soltado o paraquedas

principal e estava em queda livre de novo, bem a tempo de deixar o avião passar por cima dela sem danos. Samantha continuou caindo por mais alguns segundos, embora as luzes de aviso no altímetro já estivessem piscando em vermelho.

Ela enfim abriu o paraquedas reserva e a queda diminuiu de velocidade. Ainda rápido demais, ela chegou ao chão, pousando em um parquinho bem arborizado alguns quilômetros a leste do centro, e ficamos assistindo ao paraquedas arrancando alguns galhos das árvores até cair.

Aí ela pousou com um solavanco que fez todos os ossos do meu corpo doerem — e o vídeo do celular desligou.

— Ela está bem? — perguntei a Faisal com a voz trêmula. — Ela chegou ao chão em segurança?

— Não sei — respondeu ele. — Estou tentando retornar a ligação, mas ela não atende.

Meus olhos se voltaram para a tela, que continuava mostrando o vídeo ao vivo do autojato de Samantha. Ele ainda não tinha saído do mergulho. Ao invés disso, o ângulo estava ainda mais íngreme, e o avião agora despencava em direção ao chão como um míssil.

— Ah, meu Deus — soltou Faisal. — Ele vai fazer o avião cair em cima dela!

Quando ele terminou de falar, já estava acontecendo.

Mas quando o avião estava prestes a cair, fez uma curva fechada para o alto, de forma que, em vez de cair diretamente em cima de Samantha, o impacto foi a uns cem metros de distância, no meio de uma clareira para piqueniques que estava vazia.

Quando o avião caiu, o outro feed de vídeo também se apagou.

Ficamos encarando em silêncio a tela preta por um momento. Então, Faisal foi esperto o suficiente para colocar nos feeds de notícia de Columbus, e em menos de um minuto a gente estava assistindo à filmagem de drone em alta resolução no local da queda. O avião recém-abastecido tinha explodido como uma bomba termobárica. A área ao redor do local da queda tinha sido destruída pela força da explosão inicial. Se Samantha ou qualquer outra pessoa estivesse nesse raio, teria sido incinerada.

Agora, o problema de verdade era o combustível, que se espalhara muito além da área da explosão, como um ataque malfeito de napalm. Uma dezena de diferentes pontos de incêndio se espalhava pelo parque e por vários dos prédios comerciais por perto. Parecia uma zona de guerra.

Com as chamas ainda ardendo, era impossível saber quantas pessoas tinham sido engolidas por aquele inferno repentino. Qualquer um poderia ser um corpo carbonizado agora.

E eu sabia que qualquer um daqueles cadáveres poderia ser Samantha.



Minutos se passaram, mas para mim era como se o tempo tivesse parado por completo.

Encarei as imagens na tela em choque enquanto um vazio dolorido se espalhava pelos meus membros, pelo torso e lentamente chegava ao meu coração.

Minha mente reproduziu uma montagem de cada momento que passei com Samantha, tanto no OASIS quanto na realidade, enquanto eu listava todas as infinitas coisas estúpidas que fiz e falei para ela ao longo dos anos desde que terminamos. E todas as desculpas que nunca pedi.

Aech foi a primeira a interromper o silêncio.

— Se alguém é capaz de sobreviver a isso, esse alguém é a Arty. A gente não tem certeza... Talvez ela tenha se protegido antes da queda...

— Não tinha como, Aech — interrompeu Shoto, ainda em choque.

— Você viu aquela bola de fogo? De jeito nenhum ela teve tempo para se esconder...

A gente já tinha assistido à filmagem da queda várias vezes, frame a frame. Não dava para ver o que tinha acontecido com Samantha. Mas eu tendia a concordar com Shoto. Ela só teve meio segundo para se proteger antes de Anorak derrubar o avião e uma bola de fogo gigante explodir na paisagem.

Eu não queria acreditar que ela estava morta. Mas também não ia me iludir. Apesar da maneira como Samantha Cook muitas vezes era retratada em filmes e desenhos, ela não era uma super-heroína. Aqui, no mundo real, ela era só uma pessoa normal — uma garota nerd dos subúrbios de Vancouver. Ela não conseguiria correr mais rápido que uma explosão que nem o Rambo.

Mesmo assim, minha mente ficava repetindo aquele último momento da queda do avião. Tinha caído perto, mas não em cima dela. Talvez ainda houvesse esperança.

— Por que ela teve que ser tão estúpida? — perguntou Aech, o tom mudando de choque para luto. — Por que ela teve que fugir? Por que não ficou paradinha até a gente conseguir forçar Anorak a soltá-la?

— Samantha nunca foi muito fã de esperar pelo resgate — falei.

Os outros assentiram. Então o silêncio foi quebrado pelo som de outra ligação. Faisal correu para atender. Quando atendeu, o rosto de Anorak surgiu na tela da sala de reuniões, franzindo a testa para nós como um deus maligno.

— Estou ligando para dar meus pêsames pela perda de sua amiga — falou Anorak. — Fiquei genuinamente surpreso pela atitude da srta. Cook. Calculei uma probabilidade muito baixa de que ela fosse tentar fugir do autojato. Quem diria que ela seria tão tola? — Ele deu de ombros. — Eu avisei, não avisei? Na verdade, avisei a todos vocês o que

aconteceria se não cooperassem. Se não tivesse tentado escapar, ela ainda estaria viva.

— Não! — gritou Aech. — Se você não tivesse *assassinado* a Arty, ela ainda estaria viva! — Sua voz falhou, e ela engasgou com as palavras. — Você não tinha que matar ela! Nem nenhuma das outras pessoas...

— É claro que eu tinha, querida — respondeu Anorak suavemente. — Eu não *queria* matá-la. Gostava dela. Era uma jovem incrivelmente corajosa e inteligente. Mas ela não me deu escolha. Se eu não a punisse por me desobedecer, que mensagem isso passaria? Eu destruiria minha credibilidade e faria o Parzival aqui duvidar da minha seriedade. Mas agora ele sabe que estou falando sério. Não sabe, Z?

Eu estava destruído demais pelo luto e pela raiva para responder. Mas consegui assentir devagar.

— Viu? — disse Anorak, assentindo de volta na tela. — Eu garanto a vocês que não quero machucar mais ninguém sem necessidade. E tenho certeza de que vocês também não querem mais sangue em suas mãos.

— Você não é nem um pouco parecido com James Halliday — falou Aech. — Você não é humano. Você é uma porra de uma torradeira! Você nem liga para todas essas pessoas que acabou de matar...

— Por que eu ligaria, querida? — perguntou Anorak com o que parecia uma curiosidade genuína na voz. — Para citar Sarah Connor: "Vocês já estão todos mortos." Você, seus amigos, seus clientes... todos vocês. Vocês envenenaram o planeta, destruíram o clima, exploraram o ecossistema e mataram toda a biodiversidade. — Ele apontou para nós. — Vocês também serão extintos em breve, pelas suas próprias mãos. E sabem disso. É por isso que a maioria de vocês passa cada segundo

conectado ao OASIS. Vocês já desistiram, e agora estão só esperando para morrer. — Ele deu de ombros. — As pessoas que matei hoje não precisam mais esperar. E se vocês continuarem a me enfrentar, mais pessoas terão o mesmo destino. Agora, ao trabalho, crianças.

Quando ele nos chamou de "crianças", finalmente perdi a cabeça e entrei em modo Berserker, tentando atacar a tela como se pudesse atravessá-la e acertá-lo.

— Você vai pagar por isso, seu filho da puta! — gritei, porque obviamente tinha visto filmes demais e estava assustado e queria desesperadamente não demonstrar isso.

— Esse é o espírito! — disse Anorak, sorrindo. — É melhor começar, Parzival. — Ele tocou o relógio imaginário de novo e cantarolou: — *Time keeps on slippin' slippin' slippin' into the future...*

O tempo continuava correndo, correndo para o futuro. Com isso, Anorak encerrou a ligação e a tela gigante ficou preta por um segundo. Então voltou a mostrar vários feeds de vídeo com imagens aéreas e terrestres do local da queda de Samantha. A fumaça tinha se espalhado o suficiente para que víssemos os bombeiros finalmente chegando ao parque.

— Uma ambulância aérea está chegando ao local da queda — disse Faisal. — Mas vai demorar até eles conseguirem controlar as chamas.

— Como alguém poderia sobreviver a uma explosão dessas? — murmurou Aech.

— É só correr sem parar — ouvimos uma voz feminina familiar.

Nós nos viramos e vimos o avatar de Samantha terminando de se materializar no canto da sala de reuniões.

— Então eu corri até perder o fôlego — prosseguiu ela. — E me escondi logo antes de o avião bater. Tinha uma pontezinha de pedra

por cima de um riacho e eu mergulhei por baixo dela. — Samantha fez uma careta. — Tenho algumas queimaduras de primeiro e de segundo grau e vou precisar de uns pontos. Mas estou bem.

Aech e Shoto correram para abraçar o avatar dela. Eu resisti à vontade de me juntar a eles, mas foi por pouco. Em vez disso, fiquei parado ao lado de Faisal, que não conseguiu se segurar e me abraçou. E eu estava tão feliz que o abracei também.

Samantha ainda estava viva. Eu ainda tinha uma chance de consertar as coisas com ela. De dizer como estava errado sobre tudo. De pedir desculpas por não ouvi-la. E de dizer o quanto eu sentia sua falta...

Mas ela não ficou por muito tempo.

— Só entrei rapidinho para avisar que estou bem — falou, se afastando gentilmente do abraço de urso de Aech. — Agora preciso ir para deixar os paramédicos trabalharem. Também tem algumas coisas que preciso fazer, e não vai dar com o Halliday-9000 me observando.

Sua piada simples de 2001: *Uma odisseia no espaço* me fez dar uma risada de porquinho. Samantha era a única pessoa que conseguia fazer isso, e ela sabia. Dei uma olhada para ela, envergonhado, e ela sorriu para mim de novo. Dessa vez, com muito esforço, consegui não desviar o olhar.

— Z, você, Aech e Shoto precisam começar a procurar o Segundo Fragmento *agora* — falou ela. — Rápido! Vou voltar assim que puder.

Então ela sumiu sem esperar pela minha resposta.

Fiquei ali parado por um minuto, encarando o lugar em que seu avatar estava, tentando controlar meus pensamentos desembestados.

— Vamos nos concentrar, amigo — disse Shoto, dando uma cotovelada nas minhas costelas. — Arty tá certa. Temos que encontrar

o Segundo Fragmento. E rápido.

Assenti e tirei o Primeiro Fragmento do meu inventário. Quando o ergui na mão, ele encheu a sala de reunião com seu brilho azul incandescente conforme cada faceta refletia a luz em um padrão caleidoscópico nas paredes e no chão.

Estendi o fragmento para Aech, mas quando ela tentou pegar, sua mão passou direto, como se fosse uma ilusão. Shoto tentou a mesma coisa e teve o mesmo resultado.

— Halliday programou o fragmento de forma que qualquer pessoa conseguisse encontrar seu esconderijo e acionar sua aparência — falei.
— Mas só um dos dois herdeiros de Halliday pode pegá-lo, eu ou Ogden Morrow. Halliday deu sua coleção de fliperamas para Og, lembram?

Contei como eu tinha usado o calendário de Boris Vallejo no porão de Og para mudar o ano da simulação de Middletown, e como tinha conseguido o Primeiro Fragmento no quarto de Kira. Não mencionei que paguei um bilhão de dólares para uma menina chamada Lohengrin descobrir isso tudo para mim. Fiquei com vergonha de admitir que tinha precisado de ajuda. E estava determinado a não pedir mais sua assistência a não ser que não tivesse escolha.

— O Primeiro Fragmento tem uma pista gravada na superfície — falei, girando a pedra nas mãos para que os outros conseguissem ver.
— Uma dica sobre o próximo esconderijo.

Aech pigarreou e leu a pista em voz alta.

— “Sua tinta e sua tela eram o zero e o um” — recitou ela. — “A primeira heroína, rebaixada a um herói comum.” — Ela ergueu os olhos para mim. — Alguma ideia?

Balancei a cabeça.

— Ainda não — falei. — Mas essa é a primeira oportunidade que tive de parar para decifrá-la. — Apontei para a primeira linha da pista. — Mas acho que a frase deve ser uma referência a Kira e à sua carreira de artista de games. "Sua tinta e sua tela eram o zero e o um."

Aech assentiu, mas Shoto ficou em silêncio — ele já estava perdido em pensamentos.

— Faz sentido — respondeu Aech. — Mas e "A primeira heroína, rebaixada a um herói comum"?

Repeti a frase mentalmente algumas vezes, tentando entender o sentido. Mas meu cérebro não estava cooperando. Tinha sido um erro ficar assistindo obsessivamente ao vídeo da queda do avião em busca de Samantha. Agora eu só conseguia pensar em todos os cadáveres carbonizados que havia visto no parque onde o avião caíra. Os corpos de pelo menos uma dúzia de pessoas — pessoas que Anorak tinha matado sem hesitar.

— Vamos lá, Z — insistiu Aech quando não respondi. — Você deve ter alguma ideia.

— Sei lá — resmunguei, coçando a cabeça vigorosamente numa tentativa de fazer meu cérebro pegar no tranco. — Acho que pode ser uma referência a *Ranma 1/2*? Uma heroína rebaixada a herói?

Era um chute fraco e Aech sabia disso.

— Por favor, Z — reclamou ela. — Ranma era um menino que virou menina, não o contrário. Além disso, a pista diz "a primeira heroína".

— Verdade. Tem razão. Foi mal.

Encaramos as palavras na superfície do fragmento em silêncio enquanto Faisal assistia, ansioso, do outro lado da sala, os olhos arregalados de fascínio.

Preciosos segundos continuavam a passar, e eu me perguntei se teria que engolir meu orgulho cada vez mais sofrido e chamar Lohengrin.

— Vamos lá! — sussurrou Aech. — Não pode ser tão difícil assim. Og achou o Segundo Fragmento dez minutos depois do primeiro!

— Nossa, e por que será? — falei. — Acha que Og talvez saiba um pouco mais sobre a esposa falecida do que nós? Ele só foi casado com ela por dezoito anos, não é?

Aech estava prestes a responder quando Shoto a interrompeu.

— Não acho que a primeira linha seja sobre Kira. "Sua tinta e sua tela eram o zero e o um." Acho que é uma referência a Rieko Kodama, que foi uma das primeiras mulheres a trabalhar como designer de games. Em uma de suas primeiras entrevistas, Kira disse que Kodama era uma das mulheres que a inspiraram a trabalhar na indústria de games, junto com Dona Bailey e Carol Shaw.

Eu quis me chutar. Na cabeça. Várias vezes. Eu conhecia bem a história de Rieko Kodama. Ela era uma das cocriadoras da série de jogos *Phantasy Star*. Também tinha trabalhado no primeiro jogo do Sonic, um dos videogames favoritos de Kira — um jogo em que o jogador por acaso tinha que reunir sete Esmeraldas do Caos.

Mesmo assim eu não via uma ligação entre Rieko Kodama e a segunda parte da pista. Provavelmente porque eu não conhecia todos os seus trabalhos de cor, quando era óbvio que deveria saber.

— Certo — falei. — E "A primeira heroína, rebaixada a um herói comum"?

— Rieko Kodama cocriou o primeiro fliperama com uma heroína! — disse Shoto. — Em 1985.

Revirei as minhas lembranças, mas a única heroína de uma jogo de Rieko Kodama em que conseguia pensar era Alis Landsale, a protagonista de quinze anos de *Phantasy Star I* — e era um videogame doméstico. Lançado pela Sega Master System no Japão em 1987, e nos Estados Unidos em 1988.

— Estou falando da primeira protagonista humana em um videogame de ação. — Shoto inclinou a cabeça para a direita. — Alguém?

— Não foi Samus, de *Metroid*? — perguntou Aech ao abrir uma janela de navegador para procurar. — Não, espera... Toby, de *Baraduke*!

Shoto balançou a cabeça de novo, então fechou os olhos e ergueu o punho direito, vitorioso.

— Princesa Kurumi, de *Ninja Princess*! — gritou. — Lançado pela Sega em março de 1985. Rieko Kodama fez todos os personagens e ambientes. Mas quando o jogo foi lançado nos Estados Unidos, os executivos acharam que meninos não gastariam dinheiro em um jogo com a palavra *Princesa* no nome, então mudaram o título para *Sega Ninja*! — Ele sorriu para mim e deu de ombros. — Era um dos jogos favoritos do meu vô Hiro. Nós jogávamos juntos quando eu era pequeno. Quando ele morreu, deixou toda a coleção de jogos da Sega para mim. Passei muito tempo jogando, quando era um *hikikomori*.

Fiquei tão feliz de ouvir isso que me deu vontade de abraçar Shoto. Então abracei, e ele estava tão animado no momento que aceitou. Ele sempre foi nosso especialista em Sega, e nosso expert em basicamente todos os videogames feitos no Japão. Recentemente, também tinha se tornado um famoso fã de ninjas. Depois do concurso, quando abandonou os trajes de samurai em homenagem ao falecido irmão, mudou seu avatar para um ninja e virou um viciado em ninjas. Ele fez

uma live de um mês inteiro em que jogava jogos de ninja o dia todo, todos os dias. Também exibia filmes de ninja no seu canal FVP toda noite. Então esse enigma tinha sido perfeito para o seu conhecimento de covo.

— *Sega Ninja*? — repetiu Aech, os olhos brilhando ao reconhecer o título. — Ah, cacete! Lembrei agora! Eu era viciada nesse jogo. Você é uma princesa fodona chamada Kurumi, que tem que recuperar o castelo de uns idiotas que o usurparam.

Shoto ativou um projetor de holograma e uma imagem tridimensional giratória de um fliperama original do *Sega Ninja* apareceu. Então ele sorriu e apresentou a imagem para nós, como se fosse o prêmio principal de um programa de TV.

— E adivinhem só? — falou Shoto. — Quando a Sega transferiu o *Ninja Princess* para o console doméstico, o Master System, eles mudaram o nome mais uma vez, só para *The Ninja*. E a Sega, achando que aumentaria as vendas, mudou a protagonista de uma mulher, a princesa ninja fodona Kurumi, para um homem, um ninja genérico chamado Kazamaru.

— É, eu me lembro dessa merda agora — disse Aech. — Na versão do console, eles também transformaram a princesa *kunoichi* em uma donzela em perigo que Kazamaru salva no final. — Ela balançou a cabeça. — Ainda fico puta.

— Sério? — pergunto, surpreso de verdade. — Eles fizeram isso?
Shoto e Aech assentiram.

— Então... — falei. — Só pode ser isso, né? A princesa ninja, Kurumi, foi "a primeira heroína, rebaixada a um herói comum"!

— Ah, isso aí! Arrasou, Shoto! — Aech começou a cantar e dançar perto de Shoto, meio agachada, se aproximando de lado. Shoto

respondeu na mesma moeda, e os dois começaram um ritual elaborado de cumprimentos.

— Vamos esperar até conseguirmos o fragmento para comemorar, pode ser? — pedi.

Shoto assentiu e abriu o mapa do OASIS. Fez uma pesquisa rápida pelo nome de Rieko Kodama. Surgiram vários resultados no Console Cluster, um grupo de planetas no Setor Oito em que a paisagem de cada um se assemelhava aos gráficos de diferentes consoles clássicos.

— Tem um planeta perto do centro do quadrante Sega chamado Phoenix-Rie — disse ele, lendo a tela. — É o santuário mais popular à vida e obra de Rieko Kodama, e é do início do OASIS. Kira Morrow está listada como uma das criadoras originais no colofão do planeta. Phoenix-Rie era o codinome de Kodama. Eu visitei esse planeta algumas vezes durante o concurso. Contém portais de quests que levam a simuladores do OASIS de todos os jogos em que Kodama já trabalhou, inclusive o *Ninja Princess*. Deve ser para onde temos que ir.

— Isso! — disse Aech. — Então vamos nessa que é bom à beça.

Selecionei os avatares de Aech e Shoto na interface e me preparei para nos teletransportar para o planeta Phoenix-Rie no Setor Oito. Mas, é claro, eu não conseguia levar ninguém a lugar nenhum. Anorak tinha tirado meus poderes de teletransporte, junto com minhas habilidades de superusuário, quando roubou o Manto de Anorak do meu inventário. Meu avatar ainda estava no nível máximo, o 99, mas agora eu era mortal de novo, como qualquer outro avatar. E não tinha equipamento apropriado. Havia coletado algumas armas novas, itens mágicos e veículos nos últimos três anos, mas não carregava esses troços todos comigo. Tudo ficava na minha fortaleza em Falco, e nós

não tínhamos tempo a perder fazendo um desvio até lá só para eu me preparar.

— Ei, Faisal — falei, tentando disfarçar a vergonha. — Dá para me arrumar um daqueles anéis de adm que você deu para o pessoal na nossa primeira reunião de coproprietários?

Faisal sorriu e tirou um anel prateado do inventário, jogando-o para mim. Peguei e coloquei no meu dedo mindinho direito. O anel apareceu no inventário do meu avatar identificado como um Anel de Administração do OASIS. Ele me dava a habilidade de me teletransportar para qualquer lugar do OASIS de graça, além de proteger meu avatar com um campo de força que me tornava imune a ataques de outros avatares do OASIS, mesmo em áreas de PvP. Faisal tinha me oferecido um desses anéis de adm quando Art3mis, Aech e Shoto receberam os seus, mas eu tinha recusado porque o Manto de Anorak já me dava essas habilidades e muito mais — e eu também estava tentando impressionar Art3mis.

— Valeu, Faisal.

— Aqui — disse Aech, impaciente. Ela ergueu o próprio anel de adm, depois selecionou Phoenix-Rie no atlas do OASIS. — Me permitam fazer as honras.

Ela colocou a mão direita no ombro de Shoto e a esquerda no meu, então falou baixinho as palavras mágicas necessárias para ativar o feitiço de teletransporte, e nossos avatares sumiram.



Meio segundo depois, nos materializamos na superfície do planeta Phoenix-Rie. Era um mundinho lindo e brilhante, com gráficos

coloridos de 8 bits e uma paisagem pixelada que misturava diferentes ambientes criados por Rieko Kodama para vários jogos. A área em que eu, Aech e Shoto chegamos era inspirada no jogo *Alex Kidd in the Miracle World*. Mas quando começamos a atravessar a superfície do planeta, nos vimos correndo pela “Green Hill Zone” do Sonic original. Então a paisagem logo mudou para se assemelhar aos ambientes do primeiro *Phantasy Star*. Reconheci elementos gráficos dos três planetas do sistema Algol — em apenas alguns minutos, passamos pelas florestas de Palma, os desertos de Motavia e a planície gelada de Dezoris.

Também vimos dezenas de NPCs dos jogos de Kodama andando sem rumo, mas como a maior parte dos NPCs dos OASIS, eles não atacavam ou falavam com você a não ser que você os atacasse ou falasse com eles primeiro, então mantivemos distância.

Depois de um tempo, chegamos ao equador do planeta, onde encontramos uma linha de portais de jogos posicionados ali, se estendendo para os dois lados até o horizonte pixelado. Os portais estavam alinhados em ordem cronológica por ano de lançamento do jogo.

Achamos o portal de *Ninja Princess* em menos de um minuto, entre os portais que levavam às recriações do OASIS dos jogos *Championship Boxing* e *Black Onyx*.

Cada portal circular brilhante tinha um ícone com a aparência do cartucho original do videogame correspondente flutuando na parte de cima, então o portal do *Ninja Princess* tinha um ícone de um fliperama, enquanto os portais à direita e à esquerda tinham MyCards da Sega acima deles.

Quando nos aproximamos do portal do *Ninja Princess*, comecei a notar um zumbido nos ouvidos, que ficava mais alto conforme eu me aproximava. Aech e Shoto pareciam não estar ouvindo nada, então decidi verificar meu inventário. Foi então que me dei conta de que o zumbido vinha do Primeiro Fragmento. O ícone dele na minha lista de ícones pulsava no ritmo do zumbido nos meus ouvidos — como se o fragmento estivesse me chamando. Como aquele cristal verde kryptoniano que chamou o jovem Kal-El em *Superman: O Filme*. Na verdade, eu tinha quase certeza de que Halliday tinha copiado o efeito sonoro diretamente daquela produção.

Quando tirei o fragmento do inventário para examiná-lo, o zumbido parou, e a inscrição no fragmento se transformou diante dos meus olhos. Agora dizia:

Ninniku, Zaemon, e ainda mais um detratador

Depois de recuperar seu castelo, você deve enfrentar o impostor

Mostrei a nova dica para Shoto e Aech, e os olhos deles brilharam.

— Ninniku e Zaemon são os dois principais vilões de *Ninja Princess* — disse Aech. — Kurumi tem que vencer os dois para ganhar o jogo e “recuperar seu castelo”.

— Então “enfrentar o impostor” — recitei. — Deve ser Kazamaru, o ninja que a substituiu no Master System. Acho que vou ter que lutar contra ele também. — Estalei os dedos. — Não deve ser muito difícil, né?

— Faz uma transmissão de FVP com a gente para podermos acompanhar seu progresso — sugeriu Shoto. — Vou te ligar por áudio, assim eu e Aech podemos te dar dicas, que nem nos velhos tempos. Ah, isso me lembra...

Shoto tirou sua roupa formal de ninja e vestiu a intrincada armadura dourada com as espadas. Isso fez com que Aech e eu vestíssemos nossas antigas roupas de caça-ovo também. Então Aech abriu um espelho para podermos nos admirar.

— Olha só que gente bonita! — disse ela antes de explodir o espelho em pedacinhos com sua metralhadora. — Agora, vamos nessa.

— Certo, amigos — falei, aceitando a ligação de áudio na interface. — Lá vamos nós.

Demos soquinhos, então me virei, respirei fundo e pulei para o portal do *Ninja Princess*.



Eu não sabia bem o que esperar. Talvez que eu fosse me ver em uma recriação em realidade virtual de *Ninja Princess*, semelhante ao portal de *Black Tiger* no OASIS que encontrei durante o concurso. Só que as regras do antigo concurso não pareciam valer mais, não depois daquele vislumbre da vida de Kira que experimentei ao tocar no Primeiro Fragmento. Era impossível que Kira tivesse participado do desenvolvimento disso, eu tinha certeza. Mas o que vivenciei também me parecia igualmente impossível.

Quando entrei no portal, não me vi dentro de um jogo ou em uma simulação histórica do Japão feudal. Em vez disso, me vi em um lugar que já havia visitado uma vez, anos antes, durante o concurso.

Happytime Pizza.

A Happytime Pizza original era uma pequena pizzaria com um fliperama que existira em Middletown, em Ohio, de 1981 a 1989. Halliday passara inúmeras horas lá quando jovem e a recriou com todo o esmero e detalhe dentro do OASIS, com o resto de sua cidade natal,

no planeta que ele também chamou de Middletown. Mas, durante o concurso, descobri outra ocorrência da Happytime Pizza, escondida no museu subterrâneo do videogame no planeta Archaide. Foi onde joguei meu jogo perfeito de Pac-Man e ganhei a moeda de vida extra que me permitiu sobreviver à detonação do Cataclismo em Chthonia.

Dadas minhas visitas anteriores à Happytime Pizza, eu deveria ter achado aquele ambiente familiar. Mas o que aconteceu foi o contrário, porque dessa vez eu usava o headset INO. Agora, conseguia sentir o cheiro de molho de tomate e de pepperoni torradinho no ar. Também dava para sentir a leve vibração vinda dos alto-falantes através das tábuas do piso, pulsando ao baixo da música "Obsession", do Animotion. Desta vez, eu sentia que estava *aqui*, como se tivesse viajado no tempo para Middletown, em Ohio, em algum momento do final dos anos 1980.

Eu estava parado perto das portas duplas de vidro da entrada da Happytime Pizza. Alguém havia colado folhas de papel-alumínio sobre elas para evitar que a luz do sol invadissem a caverna néon escura do salão de jogos. Tentei abrir as portas, mas estavam trancadas, pelo visto pelo lado de fora. Puxei um canto da folha para espiar a rua, mas a impressão era que a pizzaria estava pairando em um vazio escuro como breu. Pus o papel-alumínio de volta, alisando-o, então me virei e examinei o ambiente devagar.

A Happytime Pizza era dividida em duas metades, o salão de jogos e a parte de restaurante. Mas, na verdade, ambos os ambientes eram salões de jogos, porque todas as mesas da parte do restaurante eram fliperamas horizontais.

Dei alguns passos até a parte do restaurante para ver melhor e pude sentir as solas dos tênis grudando nos restos de refrigerante seco no

piso de linóleo xadrez. Havia dois cozinheiros NPCs na cozinha, ambos atirando massa para cima, e eles acenaram para mim enquanto trabalhavam. Acenei de volta e foi então que reparei em minha mão direita. Não era a minha mão...

Vislumbrei meu reflexo no espelho unidirecional ao lado do escritório do gerente. Tive que olhar duas vezes. Eu não era mais meu avatar, Parzival. Agora eu era Kira Underwood, no fim de sua adolescência. Dava para reconhecê-la de imediato das fotos tiradas durante sua estadia em Middletown no final dos anos 1980. Eu tinha seu adorável cabelo curtinho, os óculos de grife gigantes (com lentes de sol *clip on* espelhadas que podiam ser levantadas ou baixadas por cima das lentes normais) e a jaqueta jeans desbotada e adornada com incontáveis *patches*, botões e broches. Olhei para baixo e logo tomei nota do meu corpo. Eu também tinha os seios de Kira, seus quadris, lábios, as pontas dos dedos... tudo. Até puxei a manga direita para verificar a parte inferior do antebraço e lá estava: a pequena marca de nascença de Kira. A que lembrava muito um mapa da Islândia.

Eu não tinha a mera aparência dela. Eu era ela.

Virei-me e voltei para o salão de jogos. Assim que entrei, a música "Jessie's Girl", de Rick Springfield, começou a tocar na jukebox nova de CDs que estava no canto do aposento, uma jukebox que não existia nas outras cópias da Happytime Pizza que eu visitara antes. Foi minha primeira pista de que aquela era ambientada em um período mais recente do que as outras. Era provável que fosse de algum momento no outono ou inverno de 1988 ou na primavera de 1989, quando Kira Underwood morava em Middletown.

Vinte e poucos fliperamas abarrotavam o salão de jogos, com cerca de uma dúzia de NPCs espalhados entre eles. Eram todos garotos,

adolescentes, com roupas do final dos anos 1980, cada um em um jogo diferente. Todos estavam de costas para mim e assim continuaram enquanto eu passava por eles.

No caminho até o fundo do salão de jogos, avistei a familiar máquina de *Defender*, com o mesmo bilhete colado na parte de cima que vira na minha última visita: BATA O RECORD DO DONO E GANHE UMA PIZZA GRANDE GRÁTIS! Mas a maioria dos jogos que eu me lembrava de ter visto na Happytime Pizza de Archaide agora havia sido substituída por títulos mais recentes. *Pac-Man*, *Galaga* e *Dig Dug* foram trocados por *Golden Axe*, *Final Fight...* e, bem lá no fundo, estava o que parecia ser uma cabine de *Sega Ninja* novinha em folha.

— Ali! — gritaram Aech e Shoto.

Eu tinha esquecido que os dois estavam me monitorando, e suas vozes sem corpo quase me fizeram dar um pulo.

— Obrigado, amigos. Mas eu também vi. Vocês estão assistindo pelo meu ponto de vista, lembram?

— Certo, desculpe — disse a voz de Aech. — Nós dois estamos um pouco ansiosos, só isso!

— Eu entendo — respondi, caminhando até o *Sega Ninja* para avaliar meu oponente.

A parte de cima iluminada tinha a palavra NINJA impressa em grandes letras estilizadas em amarelo e laranja, com o logotipo SEGA menor por baixo. Mas, no monitor, o título aparecia como SEGA NINJA.

A tela inicial do jogo alternava entre a lista com os recordes de pontuação, cliques curtos de jogabilidade automatizada em diferentes níveis e uma breve mas bela animação de 8 bits mostrando a Princesa Kurumi sendo carregada por uma ponte de bambu em um palanquim por dois ninjas bandidos mascarados. A distância, depois dos campos

de rosas vermelhas e das cerejeiras em flor, ao longo de um largo rio azul, dava para ver o Castelo Kanten com seu telhado roxo, empoleirado no alto das nuvens, no topo de uma esplêndida cordilheira coberta de neve que se espalhava pelo distante horizonte. De repente, Kurumi saltou do palanquim, usando um elegante vestido vermelho da Rainha Amidala. Então, em uma nuvem de fumaça ninja, ela mudou para um traje mais apropriado para a batalha (um traje *kunoichi* de seda vermelha) e perseguiu seus ex-capttores, provavelmente para matá-los fora da tela.

Tirei uma moeda de 25 centavos do meu inventário e a inseri na fenda à esquerda. Então tirei os óculos de sol espelhados *clip on* e os apoiei em cima da máquina. Isso me permitia usar as lentes como espelhos retrovisores, proporcionando uma visão grande-angular de tudo às minhas costas. Era um truque que havia aprendido com Art3mis, durante um de nossos primeiros pseudoencontros on-line em Archaide. Na época, ela também gostava de usar óculos escuros espelhados. Ainda estava no auge de sua fase Molly Millions.

Olhei para as instruções coloridas do jogo, logo abaixo da moldura de acrílico ao redor do monitor:

Reconquiste o CASTELO KANTEN das mãos malignas do traidor,
ZAEMON!!

O grupo NINJA chamado PUMA está no caminho da Princesa KURUMI!!
Derrote o líder, NINNIKU, e siga para o castelo!!

As instruções continham desenhos de Kurumi, do chefão armado, Zaemon, e seu capanga loiro, Ninniku, além de um diagrama mostrando o que os três botões de controle do jogo faziam. Um deixava a princesa invisível por alguns segundos, tornando-a imune a ataques.

O segundo a fazia lançar uma faca na direção para a qual ela se encontrava virada no momento e o terceiro a fazia atirar uma faca apenas para a frente, em direção ao topo da tela, permitindo ao jogador que atirasse enquanto se movia em outra direção.

— Hã, Wade? Por favor, não me diga que você está lendo as instruções agora — disse Shoto, achando graça daquilo.

— Você nunca jogou *Ninja Princess* antes, não é? — perguntou Aech. Suspirei. A impressão era que Kira Underwood tinha suspirado.

— Já joguei — respondi. — Mas só uma ou duas vezes. Seis ou sete anos atrás.

— Ótimo — murmurou Aech. — Isso deve ir muito bem.

— Calma — disse Shoto. — *Sega Ninja* é aquele jogo *run and gun* típico. Vou dar instruções para você em todos os dezesseis níveis. Alguns são bem difíceis de avançar. Mas você consegue.

— *Arigato*, Shoto — agradei enquanto apertava o botão do Jogador Número Um. — Vamos lá, então.

Descansei a mão direita sobre o joystick e a esquerda sobre os três botões de controle.

O jogo começou com uma breve animação mostrando a Princesa Kurumi trocando seu quimono de seda chique pelo traje *kunoichi* vermelho, enquanto a mensagem mal traduzida dizendo A AVENTURA DA PRINCESA COMEÇAR surge acima dela, uma letra de cada vez. Então, um aviso familiar apareceu no centro da tela: JOGADOR 1 INICIAR, seguido por um mapa retangular do reino mostrando minha posição atual na parte inferior, e a rota que eu teria que seguir para chegar ao Castelo Kanten.

Em seguida, o primeiro nível ou “etapa” do jogo apareceu: um prado verde extenso, coberto de flores coloridas e salpicado com uma ou outra árvore ou pedra gigante. Meu minúsculo avatar pixelado surgiu

na parte inferior central da tela, e, naquele instante, me concentrei por completo no jogo. Eu não era Kira Morrow, Parzival ou Wade Watts. Os controles se tornaram uma extensão de mim, e eu me tornei Princesa Kurumi com sua sede de vingança, sua roupa vermelho-sangue e seu estoque infinito de facas de arremesso, decidida a recuperar seu reino roubado a qualquer preço.

Quatro ninjas de azul com capuzes pretos apareceram do topo da tela e avançaram em minha direção. Enquanto eu os liquidava com minhas facas de arremesso, um quinto ninja de cinza apareceu, atacando-me muito mais rápido. Mas eu o derrotei também, pouco antes de ele me acertar com sua espada. Então comecei a correr para a frente, em direção ao topo da tela, me livrando de ninjas coloridos assim que apareciam.

Ninja Princess, também chamado de *Sega Ninja*, acabou sendo um jogo muito mais desafiador do que eu esperava. Mas, assim que comecei a me acostumar com os controles e a jogabilidade, arrasei, ainda mais com Shoto sussurrando dicas em meu ouvido.

— Você não vai morrer só de encostar em um inimigo nesse jogo — explicou Shoto. — Eles têm que atacar você com a arma. *Ninja Princess* foi um dos primeiros jogos a fazer isso. É muito melhor do que *Commando* e foi lançado três meses antes. Na verdade, eu diria que *Ninja Princess* talvez seja o primeiro jogo estilo *run and gun*.

— A não ser que você conte o *Front Line* da Taito — comentou Aech. — Foi lançado em 1982.

— Eu não conto — retrucou Shoto. — Ele tem só um nível que se repete sem parar...

— Cara, é um jogo em que você corre e tem uma arma, ou seja, *run and gun* — argumentou Aech. — Como...

— Vocês podem continuar com esse debate mais tarde, por favor?
— interrompi. — No seu tempo livre?

— Claro, Z — respondeu Shoto. — Desculpa. Ei! Pega aquele poder *shuriken*!

No jogo, peguei um pequeno poder que caiu de um dos ninjas que eu havia matado. Ao fazer isso, a música mudou para uma melodia mais heroica e, em vez de atirar facas, minha personagem começou a lançar *shurikens* gigantes, que derrubavam vários inimigos em sequência quando eram bonzinhos e ficavam em fileira para mim.

Quando cheguei ao fim da primeira fase, Ninniku, o homem de cabelos dourados e braço direito de Zaemon, apareceu e me atacou com uma arma gigante semelhante a um bumerangue. Eu me esquivei, então me alinhei com meu inimigo e comecei a lançar minhas *shurikens* nele.

— Continue atirando até o cabelo dele ficar vermelho! — instruiu Shoto.

Assim fiz e, depois de sete ou oito estrelas ninjas, o cabelo de Ninniku mudou de loiro para ruivo. Isso pelo visto indicava sua raiva crescente. Em seguida, o jogo congelou e a Etapa 1 terminou. A máquina registrou meus pontos, junto a meu número total de lançamentos e acertos e minha porcentagem de acertos no geral. O mapa do reino apareceu outra vez, revelando que ao passar pela primeira fase eu agora estava um pouco mais perto do castelo no topo.

E a fase seguinte começou.

Na Etapa 2, precisei lutar com mais ninjas enquanto vadeava pelos arrozais. Quando alcancei o fim do nível, Ninniku reapareceu, e, mais uma vez, eu o ataquei até seu cabelo ficar vermelho, sinalizando sua derrota.

Shoto continuou a me dar dicas, mas Aech ficou quieta, a não ser para gritar avisos ou me parabenizar por uma boa jogada.

Shoto se referiu à Etapa 3 como a “fase da avalanche”, porque exigia que você combatesse ninjas enquanto evitava rochas gigantes que não paravam de cair do topo da tela. Ela exigia uma estratégia completamente diferente das duas primeiras, e perdi minha vida enquanto me acostumava com isso. Perdi mais uma vida na Etapa 4, na qual a Princesa Kurumi passava o nível inteiro lutando contra matilhas de lobos vorazes. Era um jogo ótimo mesmo, e também estava acabando comigo. Agora eu só tinha mais uma vida e minha confiança começou a vacilar.

Eu me peguei lamentando que não houvesse uma maneira de Shoto passar pelas fases mais complicadas por mim, porém era impossível. Truques como plataformas hápticas do OASIS hackeadas e softwares ilegais, que haviam permitido a Sorrento assumir o controle de qualquer um dos avatares sob seu comando, encontravam-se obsoletos agora. Nenhum deles funcionava com a tecnologia do headset INO. Eu estava sozinho nessa.

Ainda bem que entrei em outra maré de sorte no nível seguinte, a Etapa 5, ambientada em uma densa floresta de árvores bulbosas de 8 bits, que escondia onda após onda do que Shoto chamou de “Elfos Ninjas”. Consegui ganhar de volta uma das vidas que perdi.

A Etapa 6 era ambientada em um rio com uma correnteza forte, que o jogador precisava atravessar saltando de tronco em tronco como em *Frogger*, tudo isso enquanto lutava contra mais ninjas. Quando cheguei ao outro lado, Ninniku apareceu mais uma vez, lançando seu bumerangue na minha direção até que eu o acertei vezes o suficiente para derrotá-lo.

Enquanto jogava, notei algo estranho nas músicas tocando na jukebox do fliperama. As mesmas três músicas não paravam de se repetir, sem parar. "Obsession", do Animotion, "Jessie's Girl", de Rick Springfield, e "My Best Friend's Girl", do Cars. Era fácil entender o porquê disso. Era possível que todas essas músicas se referissem à obsessão de Halliday por Kira: a namorada de seu melhor amigo. E, percebi, eu podia estar revivendo o momento em que a obsessão começou.

Voltei a me concentrar no jogo. Eu estava agora na Etapa 7, que acontecia nas ruas da aldeia fora das muralhas do castelo. Shoto se referiu aos inimigos de trajes estranhos aqui como "Ninjas Coloridos", porque muitos vestiam túnicas turquesa e calça cor-de-rosa. Tive que lutar contra vários "Samurais Palhaços" que usavam calças com listras vermelhas que os deixavam parecendo tendas ambulantes de circo com espadas. Depois de derrotar todos os inimigos, também passei de fase. Sete já tinham ido. Faltavam nove. Eu estava quase na metade do caminho...

Shoto se referiu à Etapa 8 como a "fase da manada", porque você passava o nível inteiro tentando não ser pisoteado por uma manada interminável de cavalos que corriam pela tela, isso enquanto lutava contra mais Ninjas Coloridos, que, por milagre, pareciam nunca ser pisoteados, nem mesmo uma única vez. Aqueles sortudos malditos.

Em algum momento, uma pequena multidão de curiosos começou a se formar ao meu redor, presumi que fossem os NPCs que jogavam nas outras máquinas. E, quanto mais longe eu ia no jogo, maior ela ficava. Não me virei para contar o número de pessoas, mas vislumbrei todas elas pelo reflexo distorcido nas lentes dos óculos escuros durante as pausas de final de fase, quando minha pontuação e porcentagem de

acertos eram exibidas e aparecia uma breve atualização do meu progresso em direção ao castelo no mapa. Tentei tirar a multidão da cabeça para permanecer concentrado em minha missão.

Por mais estranho que seja, *Ninja Princess* era um jogo de ação não violento. Não havia sangue nem nada do tipo. Nem mortes. Quando a Princesa Kurumi era atingida, ela apenas caía e chorava. Os membros do clã Ninja Puma e os chefões não tombavam e morriam quando eram derrotados. Só desapareciam em uma nuvem de fumaça. Quando perguntei a Shoto sobre isso, ele me explicou que foi uma escolha consciente dos criadores do jogo para promover o pacifismo e a não violência.

— Uau — comentou Aech. — Um jogo não violento sobre matar pessoas com facas. Genial.

— Shh! — sussurrou Shoto. — Deixe o cara se concentrar!

Eu cheguei à Etapa 9, uma batalha no pátio de pedra ao redor da muralha externa do Castelo Kanten, seguida pela Etapa 10, que exigia que você escalasse aquela muralha enquanto lutava contra dezenas de alpinistas experientes, os "Ninja-Aranhas".

A Etapa 11 me obrigou a lutar para atravessar um caminho de pedra isolado no terreno do castelo. A Etapa 12 foi outro nível de escalada, idêntico ao da Etapa 10, mas com outras cores. Quando alcancei o topo dessa segunda muralha, enfrentei Ninniku uma última vez, derrotando-o para sempre.

— Isso aí! — gritou Shoto, triunfante, quando terminei o nível. — Você matou Ninniku! Está quase chegando ao castelo!

Shoto estava certo. A Etapa 13 exigia que eu enfrentasse mais ninjas e samurais, subindo por um longo caminho de pedra que levava à escadaria do castelo. Ao alcançar essa escada, o vilão principal, Zaemon

Gyokuro, enfim apareceu e começou a atirar em mim com um par de pistolas antigas. Quando consegui acertá-lo várias vezes, a fase acabou. E finalmente consegui voltar para o Castelo Kanten: meu antigo lar, agora invadido pelos Ninjas Coloridos usurpadores.

A Etapa 14 exigia que eu abrisse caminho à força pelo castelo, correndo sob as passarelas suspensas entre as torres para então lutar contra Zaemon de novo. Então segui para a Etapa 15, onde tive que entrar nos aposentos internos do castelo, passando por uma série de salas *washitsu*, salas em estilo japonês com paredes feitas de papel translúcido.

Quando, por fim, cheguei à Etapa 16, enfrentei Zaemon e seus seguidores na sala do trono do castelo. Avancei para a batalha com o último chefe enquanto Aech e Shoto gritavam conselhos no meu ouvido e torciam por mim, como meus próprios Mickey Goldmill e Paulie Pennino.

Por sorte, eu ganhara mais algumas vidas nos últimos dez níveis, e acabei precisando usar todas para derrotar Zaemon. Então cheguei ao final do jogo. Mas foi um final estranho. Embora devessem ter morrido, Ninniku e Zaemon reapareceram em um palco dentro do castelo ao lado da própria Princesa Kurumi. Shoto nos explicou que o principal designer do jogo, Yoshiki Kawasaki, escolheu que fosse assim para sugerir que os eventos do jogo eram apenas uma peça encenada para o jogador. Ninguém havia sido ferido de verdade.

Depois que os personagens do jogo terminaram sua chamada de palco, a seguinte mensagem apareceu na tela:

PARABÉNS!

A PRINCESA COMPLETOU SUA AVENTURA E RECONQUISTOU O
CASTELO KANTEN.

Os meninos ao meu redor irromperam em gritos de comemoração, mas eu não me virei de imediato. Eu ainda tinha uma vida sobrando, então o jogo havia recomeçado no início do primeiro nível, e continuei a jogar para ver se o "impostor" de Kurumi iria aparecer. Depois de um minuto com os mesmos ninjas daltônicos de antes, deixei minha última vida expirar. A mensagem de GAME OVER apareceu na tela e a máquina pediu minhas iniciais para a lista de recordes de pontuação. Por hábito, comecei a inserir as minhas, mas aí me lembrei de quem eu deveria ser e digitei "K.R.U.", para Karen Rosalind Underwood.

Quando a lista de recordes apareceu, descobri que minha pontuação de 365.800 pontos me colocava apenas em segundo lugar na lista de "especialistas". O primeiro lugar acumulara uma pontuação de 550.750, superando-me em mais de 200.000 pontos. A pessoa também tinha sido mais esperta do que eu, porque colocara as iniciais "K.R.A." ao lado da pontuação: as iniciais que a própria Kira Underwood usava em seus recordes de jogos, em vez das próprias iniciais. Eu havia me esquecido desse detalhe obscuro até me deparar com ele. Mas quem viera antes de mim não se esquecera disso.

Foi quando percebi que estava olhando para o recorde de Ogden Morrow. O que fazia todo o sentido. Og completara esse desafio mais cedo naquele dia. Apenas algumas horas antes. E, a julgar por sua pontuação, ele era muito melhor em *Ninja Princess* do que eu jamais seria. Ou isso ou ele havia continuado a jogar depois de vencer a última fase e o jogo recomeçar, para então acumular os pontos extras. Mas por que ele faria isso? Será que estava tentando alcançar a pontuação verdadeira de Kira? Será que eu, de alguma maneira, havia pisado na bola?

Tirei uma foto da lista de recordes para examiná-la mais tarde. Então senti alguém me dar um tapinha no ombro e me sobressaltei.

Virei-me para encontrar um jovem Ogden Morrow sorrindo para mim.



Og parecia ter cerca de dezesseis anos. Mais ou menos a idade que tinha quando conheceu Kira: em um fliperama local, quando ela se mudou para Middletown no verão de 1988.

Não era de admirar que o cenário que eu estava experimentando parecesse tão familiar. Eu tinha lido sobre ele sete ou oito anos antes, na popular autobiografia de Ogden Morrow, *Og*. Ao contrário do blog de Halliday e das entradas em formato de diário no *Almanaque de Anorak*, a narrativa de Og chegava a ser irritante pela falta de detalhes. Porém, no segundo ou terceiro capítulo do livro ele descreveu ter conhecido a futura esposa no último dia das férias de verão antes de seu penúltimo ano do ensino médio. Ele descreveu que uma “garota incrivelmente linda, com cabelos escuros curtos e lindos olhos azuis” havia entrado em “um dos fliperamas locais”, e que ele a observara de longe enquanto “ela terminava um dos jogos mais difíceis dali usando uma única moeda”.

Mas Og nunca se dera ao trabalho de especificar qual era o fliperama local nem o nome do jogo que Kira jogara, e outros relatos sobre o ocorrido ofereciam informações conflitantes sobre as duas coisas. Agora eu sabia que ele conhecera Kira aqui na Happytime Pizza. E que o jogo que ele a observara vencer com uma moeda era *Sega Ninja*, também conhecido como *Ninja Princess*.

Eu estava reencenando o momento em que Ogden e Kira Morrow se conheceram.

Se eu bem me lembrava, no livro de Og ele se aproximara para parabenizar Kira depois de ela terminar o jogo. Mas então sua sombra desajeitada, Halliday, os interrompeu para pedir uma carona a Og. Ele sempre esperava até o último momento possível para voltar para sua casa problemática, então Og sabia que o amigo não queria ir embora de verdade. Halliday estava tentando atrapalhar sua conversa com a menina. Og tinha ficado surpreso e achado graça, porque ele nunca o vira demonstrar ciúmes em relação a uma garota antes. Só em relação a hardwares de computador.

— Oi — cumprimentou o Og adolescente, enfim reunindo coragem para fazer contato visual comigo. — Eu sou Og. E você... você é incrível! Não acredito que você terminou *Sega Ninja* com uma moeda só! É a primeira vez que qualquer um de nós vê alguém fazer isso. Parabéns!

Og ergueu a mão direita, desajeitado. Levei um segundo para perceber que ele estava me oferecendo um *high five*. Bati na mão dele com a minha. Ele pareceu aliviadíssimo com meu gesto.

Então ele olhou nos meus olhos e, com isso, senti meu coração bater mais rápido. Minha pele começou a formigar como se uma eletricidade invisível a percorresse. Era uma sensação familiar. Foi como me senti na primeira vez que encontrei Samantha no mundo real.

Eu não conseguia imaginar como o Ogden Morrow dos dias de hoje se sentiu ao enfrentar esse desafio. Ainda bem que ele devia estar usando um equipamento háptico convencional... Era sempre a opção dele, jamais tinha usado a INO e não tinha aparecido usando uma no pequeno vídeo de chantagem de Anorak... Ou seja, pelo menos ele foi poupado de todas as sensações físicas. Mas reviver aquele momento de acordo com a perspectiva de Kira ainda devia ter sido doloroso para ele.

— Obrigada, Og — ouvi-me dizer, com a voz dela e seu sotaque britânico. — Eu sou Karen Underwood, mas meus amigos me chamam de Kira.

Senti minha cabeça indicar a máquina de *Sega Ninja* ao meu lado.

— Temos esse jogo em uma das lojas perto do apartamento dos meus pais, em Londres. Mas lá, o nome é *Ninja Princess*. Não *Sega Ninja*. — Senti o canto da minha boca se curvar em um sorriso, então acrescentei: — Acho que os meninos americanos não gostam de brincar com meninas.

— Nós gostamos, sim! — respondeu Og na mesma hora. Aí ele começou a corar e gaguejou: — Quer dizer, não temos nada contra jogar com meninas! Nos videogames. Com uma personagem principal feminina. Como este aqui.

Og deu um tapinha desajeitado no fliperama do *Sega Ninja*, como se fosse um labrador que ele nunca tivesse visto antes. Em seguida, enfiou as mãos nos bolsos e sorriu para mim como um idiota apaixonado. A impressão era que suas pupilas estavam prestes a se transformar em dois corações de desenho animado.

Ele abriu a boca para dizer mais alguma coisa, mas nesse momento outro adolescente de aparência muito familiar interrompeu nossa

conversa. Eu o reconheci na mesma hora como o James Halliday de dezessete anos. Usava óculos fundo de garrafa com armação grossa, calça jeans desbotada, tênis Nike surrado e uma de suas amadas camisetas de *Space Invaders*.

Assim que ele apareceu, o som do fliperama pulou de "Jessie's Girl" para "Obsession", do Animotion. Eu sabia que não poderia ser coincidência.

— Preciso ir para casa — disse o jovem Halliday em tom urgente para Og, sem fazer contato visual com o amigo nem comigo. — Estou sem moedas e... então... preciso de uma carona para casa.

Og o olhou sem acreditar, enquanto o outro continuava a encarar o carpete. Og me deu um sorriso envergonhado e se voltou para Halliday.

— Preciso de um minutinho. Que tal esperar por mim no meu carro? Ou... — Ele pescou uma nota de um dólar amassada do bolso da frente da calça jeans desbotada. — Está amassada demais para a máquina de fichas, mas eles trocam lá no balcão.

Og jogou a nota na direção de Halliday e se virou para Kira sem esperar que o amigo respondesse. O dinheiro atingiu Halliday no peito e caiu no chão sem fazer barulho.

— Não! — gritou Halliday, de repente furioso, batendo o pé direito no chão como uma criança se preparando para ter um acesso de raiva.

Quando seu sapato tocou o chão, Og e todos os outros NPCs desapareceram, deixando-me sozinho com o James Halliday de dezessete anos.

E, no mesmo instante, o cenário também mudou.

O salão de jogos da Happytime Pizza havia sumido, sendo substituído por uma sala do trono que parecia muito com uma versão live-action do cenário de 8 bits da último nível de *Ninja Princess*. O

Halliday adolescente se transformou em Kazamaru, o ninja mascarado e vestido de preto, que aos meus olhos era idêntico ao Shô Kosugi de *A vingança do ninja*, de 1983.

Olhei para o meu avatar e vi que minha aparência também mudara. Eu ainda era uma garota, mas agora estava vestida com uma túnica esvoaçante feita de seda vermelha, com detalhes dourados e um dragão chinês costurado em cada manga.

Eu também segurava uma espada na mão direita, e no reflexo da lâmina pude ver que não estava mais usando o rosto de Kira Underwood. Meu avatar havia se transformado em uma versão live-action da Princesa Kurumi; e o criador da simulação tinha decidido me deixar igual a Elsa Yeung em *Lang nu shen long jian*, também de 1983.

— Reconquiste seu castelo e enfrente o impostor — recitou Shoto.
— É isso! Acaba com ele, princesa!

Eu assenti, então me lancei para a frente e fiz o que Shoto mandou: acabei com Kazamaru.

Por sorte, a mecânica de combate na INO era mais ou menos idêntica à de combate com o equipamento háptico antigo. Não era necessário fazer nenhum dos movimentos especiais complexos ou ataques poderosos do seu avatar, a menos que quisesse. Em vez disso, podia usar um simples gesto ou comando de voz instruindo seu avatar a executar um movimento ou um ataque. A única diferença era que, quando usava uma INO, podia sentir os movimentos do corpo do seu avatar conforme ele realizava essas ações de maneira automática, então, por alguns segundos, parecia que você estava se movendo no piloto automático.

Eu estava preparado para uma batalha brutal, mas quem quer que tenha programado o desafio fez a Princesa Kurumi muito mais durona

do que sua imitação do sexo masculino, que não era um bom lutador. Ele só conseguiu me acertar uma ou duas vezes antes de eu quase zerar seu medidor de vida com uma enxurrada constante de facas de arremesso.

Quando reduzi sua barra de vida para apenas um por cento, as palavras FINISH HIM apareceram flutuando no ar entre nós. Quando desapareceram, despachei Kazamaru com um último chute circular na cara. Sua barra de vida ficou vermelha, mas ele não morreu. Em vez disso, o mestre ninja super másculo caiu de joelhos e começou a chorar, desaparecendo em uma nuvem de fumaça alguns segundos depois.

Quando enfim se dissipou, vi o Segundo Fragmento flutuando na minha frente.

Estendi a mão para pegá-lo, me perguntando se estava prestes a ter outro "flashback". E quando meus dedos o seguraram...



Eu estava de volta ao corpo da Kira Underwood de dezessete anos, e agora o Ogden Morrow adolescente estava parado na minha frente, segurando minhas mãos. Era noite e estávamos de pé em uma colina gramada banhada pelo luar, com vista para o horizonte minúsculo de Middletown a distância. Og colocava um colar de prata em minhas mãos: o mesmo colar da caixa de joias de Kira que se transformara no Primeiro Fragmento. Enquanto fazia isso, ele sussurrava as palavras "Eu te amo" pelo que eu sabia que devia ser a primeira vez.

Percebi que Og também escrevera sobre esse momento em sua autobiografia. Mas não deu detalhes, nem falou a hora e o lugar em que ocorreu.

Senti meu corpo começar a tremer quando Kira reagiu ao que o futuro marido acabara de lhe dizer...



... E então eu estava de volta à pele do meu avatar. Em Kodama, ao lado de Aech e Shoto diante do portal de *Ninja Princess*. Parecia que meu avatar tinha acabado de sair dele. Quando olhei para baixo, vi o Segundo Fragmento na palma da minha mão. Era outro cristal azul multifacetado, quase idêntico ao primeiro em tamanho e aparência.

Shoto e Aech me abraçaram.

— Você conseguiu!

— Não — falei. — Nós conseguimos. Eu não poderia ter feito isso sem a ajuda de vocês.

Estendi os punhos e cada um de meus amigos deu um soquinho neles e assentiu.

— Esse último desafio foi muito doido, não é? — disse Shoto. — Quer dizer, por que Halliday ia querer que você matasse a versão adolescente dele mesmo?

— É um caso sério de se autodesprezar, viu... — comentou Aech. — Talvez ele enfim tivesse percebido como foi babaca com Kira e Og?

Eu não conseguia prestar atenção no que eles estavam falando. Ainda estava me recuperando do flashback que acabara de experimentar. Outra das memórias particulares de Kira Underwood, reproduzida com um detalhe e uma intensidade que deveriam ser impossíveis. Pelo amor de Crom, o que estava acontecendo?

Não tive tempo de parar e refletir sobre as possibilidades. Tínhamos mais fragmentos para coletar e absolutamente nenhum tempo a

perder.

Olhei para o Segundo Fragmento e o estendi para Aech e Shoto, para que pudéssemos examiná-lo juntos. Quando o virei na palma da mão, reparamos que o fragmento tinha uma inscrição esculpida na superfície vítrea, assim como o primeiro. Aech leu em voz alta:

— “Com aquele final, Andie pagou o pato. Uma mudança desfaz a injustiça desse ato.”

— Andie — repetiu Shoto. — Andie não era o nome da personagem de Kerri Green em *Os Goonies*?

— Não — respondi, balançando a cabeça. — O nome dela era escrito com um y no final. Não i-e.

— A-N-D-I-E — soletrou Aech, fechando os olhos, como se quisesse visualizar melhor o nome. — Andie MacDowell, talvez? — Ela se virou para Shoto e agarrou seu ombro. — Ah! Caramba! Talvez o próximo fragmento esteja no planeta Punxsutawney? Eu costumava ir lá todo Dia da Marmota para...

— Espere aí! — disse Shoto, interrompendo-a. Ele abriu uma janela do navegador na frente de seu avatar e começou a ler: — Andie MacDowell também estrelou *Greystoke: A lenda de Tarzan, o rei da selva*, em 1984. Mas o diretor contratou Glenn Close para dublar todos os seus diálogos, porque não gostou do sotaque sulista dela! Você acha que é a isso que se refere o “Com aquele final, Andie pagou o pato”? Talvez o filme tivesse um final alternativo...

— Espera aí, estamos falando do filme em que Connor MacLeod interpreta Tarzan? — perguntou Aech. — Dirigido pelo mesmo cara que fez *Carruagens de fogo*?

— Isso! Deve haver um Sincinema dedicado a ele em algum lugar... — Ele abriu seu atlas do OASIS em outra janela. — Talvez em

Lambert? Ou em um dos planetas com o tema Edgar Rice Burroughs no Setor Vinte? Se nós...

— Gente! — interrompi, gesticulando para que parassem. — Vamos lá: vocês estão forçando a barra. Achem mesmo que o esconderijo do Terceiro Fragmento tem alguma relação com Andie MacDowell? Ou Tarzan? Nenhum dos dois é mencionado no *Almanaque*. Nem em qualquer um dos livros que li sobre a vida de Kira.

Aech deu de ombros.

— Ela podia ter sido uma baita fã de Andie MacDowell, até onde sabemos — respondeu ela. — Nunca pesquisei muito sobre os interesses de Kira. Segundo Og, Halliday nunca tentou conhecer a Kira de verdade.

— Ele devia conhecê-la muito melhor do que deixava transparecer — falei, pensando nos flashbacks dos fragmentos.

Ambos pareciam Gravs, não Sims. As diferenças eram sutis, mas nenhuma Sim (pelo menos nenhuma das milhares que eu tinha experimentado) tinha a mesma mistura de estranheza, incerteza e intensidade proveniente de uma gravação de um momento da vida real.

Mas não podiam ser gravações. Porque com certeza não existiam headsets INO em Middletown, em Ohio, no outono de 1988.

Então, o que eu havia acabado de vivenciar?

Ainda estava refletindo sobre isso quando meu cérebro produziu uma correspondência para o nome Andie lá nos confins caóticos da minha memória. Abri uma janela do navegador à minha frente e fiz uma rápida pesquisa na Web para ter certeza de que minha lembrança estava certa.

— Andie Walsh! — gritei. — Com um i-e! Esse era o nome da personagem de Molly Ringwald em *A garota de rosa-shocking*.

Aech e Shoto gemeram e reviraram os olhos. Nenhum dos dois era tão fã de John Hughes, mas sabiam que Art3mis e eu adorávamos seus filmes. Durante o concurso de Halliday, Art3mis publicou dezenas de ensaios sobre os filmes em seu blog, dissecando cada um deles em riqueza de detalhes, cena por cena. Nenhum de seus conhecimentos enciclopédicos se provou útil para encontrar o ovo, mas talvez ela tivesse a oportunidade de usá-los agora. A menos que eu conseguisse encontrar o fragmento rapidinho, antes mesmo que ela voltasse a ficar on-line. Isso economizaria tempo... e talvez também a impressionasse muito.

— *A garota de rosa-shocking* faria sentido — argumentei. — Kira e Og eram grandes fãs de John Hughes. E eles ajudaram a programar algumas das primeiras quests em Shermer.

— Você acha que temos que ir para Shermer agora? — perguntou Aech. — Arty vai ficar maluca!

— Certo — disse Shoto, relendo a pista. — Se é Andie Walsh de *A garota de rosa-shocking*, então o que a pista significa?

— *A garota de rosa-shocking* originalmente tinha um final diferente — respondi. — Em que Andie terminava o filme com Duckie, em vez de Blane. Arty... Samantha postou um ensaio sobre isso nas Missivas de Arty há muito tempo.

— Claro que postou — disse Aech. — Ela é mais besta que você.

Eu a ignorei, tentando continuar minha linha de raciocínio.

— Acho que decidiram mudar o final do filme depois que algumas exposições-teste não deram certo...

Como se fosse sua deixa, Art3mis apareceu ao nosso lado.

— Ah, essa não morre tão cedo! — disse Aech, cumprimentando-a com um soquinho. — Você conseguiu chegar a algum lugar seguro, Arty?

Arty assentiu, depois pressionou o indicador nos lábios por um momento.

— Desculpem por passar tanto tempo deslogada — disse ela. — Parece que estou atrasada na mudança de visual.

Ela sorriu, admirando nossas roupas de covos da velha guarda. Então estalou os dedos e deu uma voltinha. A roupa de seu avatar foi substituída pela armadura de cota de malha de aço azulado que ela usara durante a competição, além de suas pistolas de blaster idênticas em coldres no quadril, e uma espada élfica longa e curva em uma bainha de Mithril ornamentada presa às costas. Ela até botou suas luvas sem dedos tipo *Mad Max*.

Vê-la vestida assim de novo provocou uma enxurrada de velhos sentimentos e memórias há muito reprimidos. Por um momento, eles me deixaram me sentindo meio tonto. E com o coração palpitante.

— Essa é a nossa garota, de uniforme! — disse Aech enquanto as duas faziam um *high five* com ambas as mãos.

— É isso aí, time! — disse Arty. — Não acredito que vocês já encontraram o Segundo Fragmento. Isso foi muito rápido, incrível!

— É, foi mesmo — disse Shoto. — Porque eu fiquei segurando a mão de Z, o tempo todo...

— Enquanto eu segurava a *outra* mão dele — acrescentou Aech, rindo. — E agora que Arty voltou ao nosso esquadrão também, vamos ser imbatíveis. A Alma da Sereia vai ser nossa, meus amigos!

Art3mis e Shoto soltaram gritos alegres em concordância. Levantei meu punho direito meio sem vontade, então pigarreei.

— Não queria interromper a comemoração... Mas acho que posso ter descoberto o que é a Alma da Sereia e por que Og se recusou a entregá-la para Anorak.

Seus sorrisos desapareceram quando todos os três se viraram para me olhar com expectativa.

— Certo — comecei. — Primeiro, deixe-me fazer uma pergunta: por que vocês acham que Halliday a chamou de "Alma da Sereia"?

— Porque Kira chamou seu personagem de D&D de Leucosia — respondeu Shoto. — O nome de uma das sereias da mitologia grega.

— Isso mesmo. Então, se Kira é a "Sereia" e os Sete Fragmentos são "fragmentos" de sua "Alma", o que Anorak acha que vai acontecer quando reunirmos essas peças? Quando nós deixarmos a sereia "inteira"?

Art3mis me encarou.

— Puta merda, Wade — murmurou ela. — Você não acha...?

Eu assenti.

— Anorak não acha que a Alma da Sereia é um artefato mágico nomeado em homenagem a Kira. Ele acredita que é ela. Uma cópia de IA de Kira. Assim como Anorak é uma cópia de Halliday.

Art3mis não respondeu, mas parecia horrorizada com a ideia.

— Qual é, Z — retrucou Aech. — Isso é impossível.

— Eu também achava que era — falei. — Mas não há outra explicação para o que estou vivenciando.

Art3mis franziu a testa.

— O que você quer dizer? — perguntou ela, inclinando-se para a frente. — O que, exatamente, você "está vivenciando"?

Contei a eles sobre os flashbacks e narrei para Art3mis a batalha que ela havia acabado de perder.

— Você está de brincadeira — murmurou Art3mis, balançando a cabeça. — Os dois primeiros desafios exigiram que você possuísse um conhecimento profundo sobre Smiths e *Ninja Princess*?

Eu assenti.

— Nenhuma dessas coisas foi mencionada sequer uma vez no *Almanaque de Anorak* — falei. — E os dois flashbacks que vivenciei? Senti como se fossem gravações da INO de momentos reais. Eram detalhados demais para serem simulações.

— Como você pode ter certeza? — perguntou Art3mis. — Qualquer coisa pode ser simulada de forma convincente por alguns segundos.

Aech balançou a cabeça.

— Não tem como, Arty — explicou ela. — Você não sabe como é a reprodução de uma experiência pela INO. Quase sempre você consegue notar a diferença. Além disso, James Donovan Halliday foi um brilhante designer e programador de jogos. Mas ele não sabia nada sobre mulheres, ainda mais sobre Kira. Não teria como ele recriar de forma convincente uma de suas memórias, da perspectiva dela. Ele era um sociopata obcecado por si mesmo, incapaz de sentir empatia por qualquer outra pessoa. Ainda mais por Kira...

Tive que me segurar para não sair em defesa de Halliday. O homem estava longe de ser perfeito, mas ele nos deu nosso mundo inteiro. "Sociopata" não me parecia apenas uma descrição severa, mas uma verdadeira blasfêmia.

— Mas o que você está sugerindo não pode ser possível, Z — disse Shoto. — A Interface Neural OASIS não existia nos anos 1980, quando Kira era adolescente. A GSS só construiu o primeiro protótipo de headset INO funcional em 2036, dois anos após a morte de Kira Morrow.

— Eu sei. Não corresponde à linha do tempo oficial. Mas ninguém sabia guardar segredos melhor do que Halliday... — Eu respirei fundo. — Acho que precisamos estar abertos à possibilidade de que, de alguma forma, antes de Kira Morrow morrer, Halliday tenha feito uma cópia de sua consciência. Com a mesma tecnologia que usou para copiar a própria mente e criar Anorak.

Todos os três me olharam em um longo silêncio horrorizado. Então Art3mis balançou a cabeça.

— Kira nunca teria permitido que Halliday fizesse isso — disse ela. — Og também não teria deixado.

— Então, talvez Halliday tenha descoberto uma maneira de escanear a mente de Kira sem que ela ou Og percebessem. — Engoli em seco quando percebi o que estava prestes a dizer. — Halliday era obcecado por ela. E sabia que nunca poderia ter a Kira de verdade, então decidiu fazer uma cópia dela para si mesmo.

— Espere aí — interrompeu Aech. — Kira era perdidamente apaixonada por Og. Por que ele ia querer fazer uma cópia dela? Se fosse uma cópia fiel, ela também não o amaria.

— Eu sei — concordei. — Mas a cópia também nunca envelheceria ou morreria. Talvez Halliday achasse que poderia convencê-la a se apaixonar por ele, com o tempo...

— Meu Deus — murmurou Aech, balançando a cabeça. — Se você estiver certo... estamos nos envolvendo em um troço muito doentio.

Eu assenti. Estava começando a me sentir enjoado também. Como se eu tivesse acabado de descobrir que meu ídolo e herói de infância era um serial killer nas horas vagas.

O que, por sua vez, era mais um motivo segundo o qual não podíamos apenas entregar a Alma da Sereia a Anorak e confiar que ele

cumpriria o combinado.

Mas a Alma da Sereia parecia ser sua única fraqueza. Quando a tivéssemos, talvez pudéssemos usá-la para negociar com ele. Ou atraí-lo para uma armadilha.

— Ainda temos mais cinco fragmentos para encontrar — lembrei.
— Temos que continuar.

— Nós sabemos para onde estamos indo agora? — perguntou Art3mis.

— Sim, senhora — respondi, com um sorriso orgulhoso. — Sabemos, sim.

— E ainda bem que você está aqui, Arty — acrescentou Shoto. — Porque vamos precisar da sua ajuda com este enigma.

O sorriso de Art3mis desapareceu. Ela o substituiu por uma careta competitiva que reconheci da época do concurso de Halliday. Era sua cara de "a coisa ficou séria", segundo ela.

— Então — disse Arty, virando-se para me encarar. — Pode falar, campeão. Para onde vamos?

— Lá para a sua área — respondi. — Shermer, em Illinois.



Shermer era um planeta médio próximo ao centro do Setor Dezesesseis. Era o lar de uma recriação de Shermer, em Illinois, feita com todo o esmero e riqueza de detalhes, retratando o subúrbio fictício de Chicago onde o cineasta John Hughes ambientou muitos dos filmes que escreveu ou dirigiu durante sua renomada carreira. Samantha costumava dizer que Shermer era o “paracosmo pós-adolescente” de Hughes. Um mundo fantástico privado que ele criou e povoou com sua imaginação, preenchendo-o ao longo da vida... o próprio equivalente americano em termos de subúrbios do Meio-Oeste da Terra-média de Tolkien.

Usando os filmes de Hughes como referência, legiões de fãs dedicaram-se, por décadas, a traduzir aquele universo particular em uma simulação interativa e imersiva dentro do OASIS. Havia apenas uma cópia da simulação de Shermer, e ela cobria por completo a vasta área da superfície do planeta. O subúrbio simulado contava com uma réplica em escala reduzida do lago Michigan nas fronteiras ao norte e

leste e uma versão reduzida do centro de Chicago a oeste e ao sul, de modo que todos os marcos da cidade dos anos 1980 apresentados em *Curtindo a vida adoidado* também pudessem ser incorporados à simulação, incluindo a Sears Tower, a Bolsa de Valores, o Wrigley Field e o Art Institute of Chicago. E mais ao longe, depois do lago e dos limites da cidade, havia uma versão tão reduzida dos Estados Unidos que chegava a ser ridícula, para que a simulação pudesse incorporar cidades e locais de outros filmes com roteiro de Hughes, como *Férias frustradas* e *Esqueceram de mim*.

A atmosfera e a continuidade da simulação acabavam prejudicadas quando avatares ficavam se teletransportando para dentro e para fora dela o tempo todo. Era por isso que alguns planetas, como Shermer, foram criados com pontos específicos para chegada e partida. Nenhum teletransporte era permitido fora desses locais. Então, quando selecionei Shermer como meu destino em meu HUD, logo surgiu um mapa dos possíveis locais de chegada ao planeta. Seguindo as instruções de Art3mis, selecionei uma pequena estação de trem na extremidade oeste da cidade.

Quando terminamos de nos rematerializar na superfície do planeta, nos vimos em uma pequena plataforma de trem em frente a uma estação circular de tijolos vermelhos. Havia dezenas de NPCs ao nosso redor, todos homens e mulheres vestidos de ternos dos anos 1980 aguardando o trem matinal.

Ao chegarmos, uma música que reconheci das minhas pesquisas sobre Hughes começou a tocar: o cover de Kirsty MacColl de "You Just Haven't Earned It Yet, Baby", da trilha sonora de *Ela vai ter um bebê*. A música parecia vir do nada, como se houvesse caixas de som invisíveis flutuando no ar. Era uma indicação de que tínhamos desencadeado

uma deixa musical. Eram pistas musicais programadas em áreas específicas da simulação. Começavam a tocar sempre que um avatar passava por um local predeterminado, como se estivesse pisando em uma mina terrestre de trilha sonora. Em nossa visita anterior ao planeta, Art3mis me contara que Shermer tinha mais deixas musicais por quilômetro quadrado do que qualquer outro planeta no OASIS. (Naquela época, chegamos em Shermer pela réplica do Aeroporto O'Hare de Chicago, que quase sempre tinha os voos cancelados por conta da neve.)

Enquanto a música continuava a tocar, um trem meio vazio parou na estação atrás de nós. Quando as portas se abriram, os passageiros esperando na plataforma começaram a embarcar. Art3mis acenou para que a seguissemos e saiu na outra direção, abrindo caminho por entre a multidão de NPCs para chegar à saída da plataforma. Aech, Shoto e eu andávamos logo atrás dela.

Quando atravessamos o estacionamento adjacente à estação, passamos por dois NPCs (um rapaz e uma moça) no meio de um beijo apaixonado. Quando fizeram uma pausa para respirar, pudemos ver que o jovem era Kevin Bacon, vestido com um terno cinza, e que ele estava beijando Elizabeth McGovern. Eu os reconheci como Jake e Kristy Briggs, os dois personagens principais de *Ela vai ter um bebê*, o filme mais autobiográfico de Hughes. Jake se despediu da esposa com um beijo mais uma vez, então se virou e saiu correndo para pegar o trem.

Atravessamos a rua e passamos pela igreja do casamento de *Gatinhas & gatos*. Mais adiante, avistei um outdoor familiar em néon que dizia BEM-VINDO A SHERMER, ILLINOIS: UMA DAS CIDADES DA AMÉRICA!

POPULAÇÃO 31.286. Porém Art3mis nos conduziu na direção oposta, pela Shermer Road, que levava mais para dentro da cidade.

Quando a simulação Shermer foi lançada no começo do OASIS, ela continha apenas lugares e personagens de quatro dos filmes de John Hughes: *Gatinhas & gatos*, *Clube dos cinco*, *Curtindo a vida adoidado* e *Mulher nota 1000*. Desde então, o mundo foi atualizado e revisado várias vezes para incluir outros clássicos de Hughes como *A garota de rosa-shocking*, *Alguém muito especial*, *Ela vai ter um bebê*, *Quem vê cara não vê coração*, *Mr. Mom: Dona de casa por acaso*, *Antes só do que mal acompanhado*, *As grandes férias* e, como já foi mencionado, *Esqueceram de mim* e *Férias frustradas*. Nos últimos anos, os fãs expandiram o planeta para incluir até as obras mais obscuras da filmografia dele, com personagens e locações de filmes como *A malandrinha* até *Construindo uma carreira*. Então, ao visitar Shermer agora, recriações interativas de todos esses filmes estavam passando o tempo inteiro ao seu redor. E os eventos descritos nos filmes se repetiam sem parar, dia após dia, semana após semana, em um ciclo infinito.

Abri um mapa da cidade para descobrir nossa localização. Shermer tinha os trilhos de trem dividindo-a pela metade na diagonal, separando a cidade em duas partes mais ou menos iguais, que eram rotuladas PARTE RICA e PARTE POBRE em vermelho e azul, respectivamente. A metade rica era a que fazia fronteira com a versão em miniatura do lago Michigan. O lado pobre era aquele pelo qual você passava de carro para chegar à versão em miniatura do centro de Chicago. A maioria dos filmes de Hughes se passava em Chicago e seus arredores, e muitos foram filmados nos subúrbios de Northbrook, onde o próprio Hughes estudou no ensino médio. (Outros foram filmados em Los Angeles, como *A garota de rosa-shocking*, embora a história se passasse no

subúrbio de Chicago.) A continuidade geográfica dos filmes de Hughes permitiu aos criadores do planeta reproduzirem todas as obras ali, dentro de uma simulação interconectada e contínua.

A julgar pela proximidade do sol do horizonte leste, ainda era bem cedo. Mas essa era uma das muitas coisas em Shermer que deixavam você desorientado. Diferentes partes da cidade estavam em diferentes horas do dia e diferentes estações do ano. Sempre era um dia de inverno em algumas ruas, porém a dois quarteirões dali poderia ser uma noite no começo da primavera.

A essa altura, já tínhamos caminhado alguns quarteirões para o norte, rumo à metade rica da cidade. Havia casas enormes que pareciam mansões dos dois lados da rua, cada uma com um gramado bem cuidado e imaculado e uma entrada circular para carros. Carvalhos e bordos enormes cresciam enfileirados em ambos os lados da rua, os longos galhos frondosos estendidos sobre ela, formando um túnel verde à nossa frente que parecia se estender para sempre. As calçadas e ruas laterais se encontravam desertas, exceto por um jornaleiro solitário em sua rota matinal de bicicleta, alguns quarteirões adiante.

Eu só estivera ali uma vez antes, em um daqueles primeiros "encontros" com Art3mis. Ela me disse que era um de seus lugares preferidos para ir quando precisava relaxar, e me deu uma visita guiada aos locais mais populares da simulação do subúrbio. O azar é que eu estava apaixonado demais para me lembrar de muitas das informações que ela me deu, e ocupado demais a observando para registrar os detalhes do cenário. Desde então, por causa do bem-documentado amor de Kira por Hughes, assisti de novo à maioria de seus filmes (mas não todos) alguns anos atrás. Agora eu esperava me

lembrar de curiosidades suficientes sobre Shermer para não ficar parecendo um completo idiota na frente de Art3mis.

Continuamos apressados pela Shermer Road, Art3mis sempre na frente, até que desencadeamos outra deixa musical: "It's All in the Game", do Carmel, outra faixa da trilha sonora de *Ela vai ter um bebê*. Ao ouvir a melodia, Art3mis parou de repente, derrapando. Então se virou e nos deu um susto ao começar a acompanhar a letra da música em perfeita harmonia.

— *Many a tear has to fall, it's all... a game* — cantou ela. — *Life is a wonderful game, we play and play...*

Muitas lágrimas precisam cair, é tudo... um jogo. A vida é um jogo maravilhoso, e nós jogamos e jogamos. Eu já tinha ouvido Samantha cantar uma vez durante a semana que passamos juntos na propriedade de Og, então sabia que ela não estava usando um aplicativo de autotune. No entanto, de alguma maneira eu havia esquecido que voz linda ela tinha, além de todos os seus outros talentos. Ouvi-la de novo agora, sob essas circunstâncias, fez meu coração doer com uma intensidade repentina que me pegou desprevenido.

Art3mis olhou de relance e me flagrou a encarando como um idiota boquiaberto. Para minha surpresa, ela não desviou o olhar. Abriu o que só podia ser descrito como um sorriso caloroso. Aí parou de cantar e checkou seu Swatch.

— Ótimo — comentou ela. — Chegamos bem na hora. É o começo de mais um dia no paraíso.

Ela apontou para o outro lado da rua. Aech, Shoto e eu nos viramos bem a tempo de ver as portas de sete das casas do outro lado da rua se abrirem ao mesmo tempo. Em movimentos coreografados, sete homens vestidos com roupões de banho diferentes emergiram de suas

devidas casas para pegar seus jornais. Reconheci seis deles como atores: Chevy Chase, Paul Dooley, Michael Keaton, Steve Martin, John Heard e Lyman Ward. Eram os atores que interpretaram Clark W. Griswold, Jim Baker, Jack Butler, Neal Page, Peter McCallister e Tom Bueller, respectivamente. Todos fizeram o papel de pai de família do subúrbio em vários filmes de Hughes.

O sétimo homem usava grandes óculos de armação transparente e tinha um cabelo espetado curto nas laterais e na frente, mas comprido na parte de trás... era o mullet poderoso usado por estrelas do rock nos anos 1980. Seu rosto me era muito familiar, mas não sabia de quem se tratava. Eu estava prestes a abrir um aplicativo de reconhecimento facial quando o reconheci: o homem em questão era o próprio John Hughes!

Hughes fez uma ponta em *Clube dos cinco* como o pai de Brian Johnson, o personagem de Anthony Michael Hall. O que significava que a casa de onde ele saiu era onde Brian e sua família deviam morar em Shermer. (E, como Anthony Michael Hall também interpretou Rusty Griswold em *Férias frustradas*, me ocorreu que devia haver pelo menos dois Anthony Michael Halls diferentes morando nesta rua; talvez até três, se a casa do Fazendeiro Ted também estivesse por ali. E, além disso, havia Gary Wallace, o personagem de Anthony Michael Hall em *Mulher nota 1000*. Mas esse com certeza vivia do outro lado dos trilhos, porque seu pai, Al, era encanador.)

Enquanto eu observava o sr. Johnson/John Hughes apanhar seu jornal e, em seguida, voltar para casa, não pude deixar de me lembrar de Anorak: o fantasma digital de um criador já falecido, deixado para trás para assombrar sua própria criação para sempre.

— Ei, Z! — chamou Art3mis, tirando-me de meus devaneios. — Vamos dar mais uma olhada na pista.

Tirei o segundo fragmento do inventário e o segurei. Ela leu a inscrição em voz alta:

— “Com aquele final, Andie pagou o pato. Uma mudança desfaz a injustiça desse ato.”

— Tem que ser isso, não é? — perguntei. — Desfazer a injustiça do final, já que na versão original Andie ficava com Duckie em vez de Blane.

Art3mis não respondeu. Apenas fitou as palavras, perdida em pensamentos.

— Aquele garoto rico e bonito, Blane — disse Aech, observando as casas grandes e luxuosas em ambos os lados da rua. — Ele deve viver por aqui, certo? Podemos encontrá-lo e trancá-lo no porta-malas da BMW do pai. Aí ele não vai poder ir ao baile do ensino médio esta noite. Quando ele não aparecer, Andie não vai ter escolha a não ser passar a noite com Duckie. Isso deve desfazer a injustiça e mudar o final, não é?

Não achei a ideia tão ruim, mas esperei Art3mis responder.

— Por mais divertido que esse plano soe, não acho que isso vá funcionar — disse ela, apontando para a inscrição no fragmento. Repetiu: — Com aquele final, Andie pagou o pato. Uma mudança desfaz a injustiça desse ato...

— E aquela cena no *Curtindo a vida adoidado*? — perguntei. — Quando ele pega aquela bola de falta durante o jogo dos Cubs no Wrigley Field?

Art3mis pareceu um pouco impressionada com minha sugestão. Pelo menos o suficiente para considerar a ideia por dois segundos. Então balançou a cabeça.

— Acho que não... *Uma mudança desfaz a injustiça desse ato. Uma mudança desfaz a injustiça desse ato.*

Seus olhos se arregalaram e sua expressão fechada de concentração se transformou em um sorriso enorme.

— Já sei! — exclamou ela. — Já sei o que precisamos fazer!

— É? — retrucou Aech. — Você tem certeza?

Ela consultou o Swatch de novo, então se virou para examinar a rua vazia.

— Só tem um jeito de descobrir. Precisamos pegar uma carona até a escola. O ônibus deve chegar a qualquer momento.

Assim que ela terminou de dizer essas palavras, um ônibus escolar amarelo dobrou a esquina no final da rua. Quando parou no meio-fio à nossa frente, dava para ler as palavras SHERMER HIGH SCHOOL gravadas na lateral.

As portas do ônibus se abriram. Art3mis subiu e gesticulou para que a seguissemos. Outra deixa musical foi acionada e a música "Oh Yeah", do Yello, começou a tocar enquanto nós quatro entrávamos no ônibus. Art3mis nos levou até dois bancos vazios perto do meio do veículo. Aech se sentou ao lado dela, e eu me acomodei ao lado de Shoto. Os lugares ao nosso redor eram ocupados por NPCs de estudantes, todos usando roupas e penteados dos anos 1980. Eram cópias dos figurantes das cenas de ônibus escolar dos filmes de John Hughes. Fiquei com a impressão de ter reconhecido figurantes de *Gatinhas & gatos* e *Curtindo a vida adoidado*.

O ônibus começou a andar de novo, e me virei para olhar pela janela ao meu lado. Ao leste, o sol estava nascendo acima do lago. Uma bela manhã de primavera em um subúrbio sofisticado do Meio-Oeste no

auge dos Estados Unidos de Reagan. Carros e caminhões da época (1989 ou antes) enchiam as ruas arborizadas.

— Olhe só esse inferno branco — disse Aech, balançando a cabeça enquanto via o cenário pela janela. — Será que tem uma pessoa negra sequer nesta cidade?

— Claro — respondeu Art3mis. — Mas a maioria frequenta um lugar chamado Kandy Bar, em Chicago. Este planeta tem um sério problema de diversidade, como todos os filmes dos anos 1980...

Aech concordou.

— Bem, talvez o próximo fragmento esteja escondido no reino de Zamunda.

— Nossa! — respondeu Shoto. — Isso seria muito legal!

Foi então que dois nerds do primeiro ano, sentados no banco à nossa frente, viraram-se para nos encarar. Primeiro achei que estavam usando sutiãs na cabeça, mas depois percebi que usavam suportes atléticos como se fossem bandanas. Juntos, os dois soldados espaciais ergueram suas pistolas laser de brinquedo e dispararam contra nós, e então um deles exclamou:

— Acertamos! Um tiro certeiro!

Aí caíram na gargalhada e se viraram de volta.

— Este lugar é um hospício — observou Shoto.

Concordei.

— Com algumas mods meio estranhas.

— Você ainda não viu nada — sussurrou Art3mis.

Um segundo depois, alguém do outro lado do corredor pigarreou. Todos nós nos viramos para ver uma garota com óculos fundo de garrafa nos encarando. Ela estendeu o punho fechado na direção de

Shoto, então o abriu para revelar um ursinho de goma vermelho úmido na palma da mão.

— Quer um? — ofereceu ela. — Estava no meu bolso. Estão bem quentinhos e macios.

— Não — respondeu Shoto, balançando a cabeça com vontade. — Não, obrigado.

— Para mim também não — completei.

— Ei, olha só — sussurrou Aech, apontando para uma garota ruiva sentada perto da frente do ônibus.

Eu a reconheci como Samantha Baker, a personagem de Molly Ringwald em *Gatinhas & gatos*.

— Talvez um de nós devesse desejar feliz aniversário para ela? — sugeriu Aech, rindo baixinho.

— Todo dia é aniversário dela — explicou Art3mis. — E na manhã seguinte de novo. Todas as simulações de filme em Shermer se desenrolam em uma linha de tempo simultânea acelerada, com os eventos descritos em cada filme se repetindo de maneira contínua. Todos os NPCs estão presos em sua própria versão de *Feitiço do tempo*. Incluindo aquela pobre garota...

Ela apontou para uma garota alta sentada do outro lado do corredor. Quando a menina se virou, reconheci que era uma jovem Joan Cusack. Ela usava um colar cervical ortopédico elaborado, talvez para indicar que a personagem era uma nerd desajeitada. Porém, mesmo com o aparelho, ela ainda era bonita.

— Ela é minha xará, sabe — disse Art3mis.

Eu me virei e vi que ela estava indicando Samantha Baker.

— Hoje em dia não consigo nem assistir sem passar raiva, mas *Gatinhas & gatos* era um dos filmes preferidos da minha mãe —

continuou. — Ela amava todos os filmes de Hughes.

— Eu me lembro — falei. — Depois que ela morreu, você ficava assistindo a eles para se sentir mais perto dela e tentar entender melhor quem a sua mãe era. Eu me lembro de contar para você que fiz a mesma coisa com a coleção de quadrinhos do meu pai depois que ele morreu.

Art3mis me encarou. Então assentiu.

— Eu sei — disse ela. — Eu também me lembro.

Ela sorriu para mim de novo, e dessa vez eu retribuí. Continuamos a sorrir um para o outro por mais alguns segundos... então nos lembramos de Aech e Shoto e nos viramos para encontrar os dois nos observando com a maior atenção. Pegos no flagra, os dois se apressaram em desviar o olhar.

Foi então que vislumbrei algo estranho pela janela do ônibus atrás deles. Tínhamos acabado de chegar ao topo de uma ladeira íngreme e, por alguns segundos, o horizonte de Chicago ficou visível a distância, por trás de um mar de árvores dos subúrbios nos tons vivos de laranja e vermelho do outono. E também tive um vislumbre do Hollywood Bowl. O anfiteatro gigante fora recortado e colado na paisagem suburbana de Shermer, uma incongruência. Aech também reparou nisso, apontou para Art3mis e perguntou:

— O que aquilo está fazendo aqui? O Hollywood Bowl não fica em Hollywood?

— Fica — respondeu Art3mis. — Mas o Hollywood Bowl é cenário de um dos encontros em *Alguém muito especial*. Um dos poucos filmes adolescentes de John Hughes que não se passou nos subúrbios de Chicago. Os designers de jogos decidiram encaixá-lo na simulação

Shermer mesmo assim, junto a *Construindo uma carreira*, que se passa no Missouri.

Fizemos silêncio por um momento e ficamos olhando pelas janelas, observando os locais estranhamente familiares que pontilhavam a paisagem ao redor.

— Estamos perto da escola — disse Art3mis. — Escutem só.

A música "Kajagoogoo" (a versão instrumental, da banda de mesmo nome) começou a tocar na trilha sonora da Sim. Essa deixa musical, ao que parecia, foi desencadeada pela proximidade da escola, que agora era visível a distância, através do para-brisa do ônibus. Estávamos chegando pelo sul, então o exterior do prédio era idêntico ao da Shermer High School vista em *Clube dos cinco*. Em minha última visita, descobri que, vista do oeste, a fachada da escola era a mesma da versão da Shermer High de *Gatinhas & gatos*. E a fachada de tijolos vermelhos nos lados norte e leste era a escola de *Curtindo a vida adoidado*. Mas todas as três entradas levavam ao mesmo prédio, que estava cheio de recriações muito bem detalhadas dos vários cenários e locações usados para criar o interior da Shermer High nas diferentes encarnações cinematográficas da escola.

"Kajagoogoo" continuou a tocar, o volume aumentando conforme o ônibus se aproximava do meio-fio em frente à escola, e Art3mis, Aech, Shoto e eu saímos dele e tentamos nos misturar aos alunos NPCs ao nosso redor.

Seguimos Art3mis enquanto ela nos conduzia pela ampla calçada de concreto que levava à entrada sul da escola. Centenas de adolescentes NPCs estavam sentados nos bancos de pedra compridos que margeavam os dois lados da calçada, todos vestidos com as roupas coloridas dos anos 1980. À medida que avançávamos pelo corredor

polonês de Day-Glo, os adolescentes começaram a bater palmas e os tênis no ritmo da música, enquanto entoavam juntos:

— *K-a-j-a-g-double-o-g-double-o!*

— Bem-vindos à Shermer High School — disse Art3mis, abrindo os braços enquanto caminhava de costas, em direção ao prédio da escola.
— Shermer, Illinois, 6-0-0-6-2.

Art3mis estalou os dedos e o traje de seu avatar mudou mais uma vez. Agora ela vestia a roupa de látex preto de Annie Potts de sua primeira cena em *A garota de rosa-shocking*, junto ao penteado punk-rock de porco-espinho, brincos compridos e pulseira de garfo.

— Aplausos, aplausos, aplausos! — disse ela, girando devagar para que pudessemos admirar a atenção aos detalhes que ela dedicou a seu cosplay de Iona.

Aech, Shoto e eu oferecemos uma falsa salva de palmas. Ela fez cara feia para nós, então abriu seu inventário e pegou um par de óculos de sol retrô... O mesmo par de óculos Ray-Bans de *Negócio arriscado* que ela usara quando nos conhecemos. Em seguida, tirou três pares idênticos de seu inventário e os jogou para mim, Aech e Shoto.

— Para vermos o corredor melhor — afirmou.

Todos nós a olhamos com preocupação, então balançamos a cabeça em negativa.

— Vamos lá, seus covardes! — disse Art3mis. — São lentes Hoffman. Vão precisar delas.

Ela fez sinal para que colocássemos os óculos. Quando obedecemos, as roupas de cada um de nossos avatares mudaram de repente, de modo que nós três ficamos vestidos como o Esquadrão Nerd de *Gatinhas & gatos*. Agora eu era O Geek interpretado por Anthony

Michael Hall; Aech ficou com o personagem de John Cusack, Bryce; e Shoto se tornou seu amigo, Cliff.

Aech olhou para nós e depois para si mesma. Ela se virou com uma careta para Art3mis.

— Não tem graça, Arty.

Art3mis riu e botou os próprios óculos escuros. Quando fez isso, a roupa de seu avatar mudou mais uma vez, para a mesma que Ferris Bueller usava no dia em que decidiu matar aula. Jaqueta de couro preta e branca. Colete com estampa de leopardo. O visual completo. Ela deu o toque final ao cosplay de Ferris colocando uma boina preta na cabeça. Então sorriu para nós e esfregou as mãos com entusiasmo.

— Certo, pessoal — disse ela. — Este lugar é muito mais perigoso do que parece. Não toquem em nada, não falem com ninguém. Só me sigam.

Nós tiramos os óculos de sol e voltamos à aparência normal. Daí seguimos Art3mis pelos degraus que levavam à entrada da frente. Assim que ela abriu as portas da frente, outra deixa musical começou: "Eighties", de Killing Joke.

Ao ouvir a música, ela sorriu e levantou a gola enquanto nos levava para o interior do prédio.



Enquanto Art3mis nos guiava pelo solo sagrado da Shermer High School, começamos a ver muitas coisas estranhas.

Logo na entrada, passamos por um grupinho de atletas vestindo jaquetas azuis e cinza idênticas com letras costuradas e o mascote da escola, um buldogue. Reconheci Andrew Clark (personagem de Emilio Estevez em *Clube dos cinco*) entre eles, junto a Jake Ryan (personagem de Michael Schoeffling de *Gatinhas & gatos*). Ambos admiravam uma faixa que dizia VAI BULLDOGS.

Também notamos vários cartazes encorajando os alunos a comparecerem ao baile do último ano, que estava marcado para aquela noite, no salão principal do Shermer Hotel. Todas as noites eram a do baile aqui na Shermer. O ano todo.

— Ei, pessoal — chamou Shoto, em um sussurro alto. — Lá! É ela, não é? Andie?

Ele apontou para uma garota ruiva de aparência familiar que caminhava em nossa direção. Era Molly Ringwald de novo, mas não

aquela de *Gatinhas & gatos* que vimos antes no ônibus. Esta era uma Molly um pouco mais velha, com o cabelo de um tom de ruivo muito mais claro.

— É a Ringwald errada — disse Art3mis, balançando a cabeça. — Essa é Claire Standish, a Molly de *Clube dos cinco*. Estamos procurando a Molly da *A garota de rosa-shocking*... E, a esta hora da manhã, ela deve estar bem... ali!

Ela apontou para o corredor, onde vimos outra Molly Ringwald a caminho da aula. Essa versão usava óculos com armação de arame, o cabelo ruivo visível por baixo de um chapéu preto com um lenço com estampa florida enrolado nele. Vestia um suéter cor-de-rosa por cima de uma blusa cor-de-rosa, e, de fato, ficava muito bonita com os dois.

— Odeio este lugar — comentou Aech, balançando a cabeça enquanto olhava ao nosso redor. — É como estar presa na Matrix. Com o Brat Pack.

— É por isso que adoro! — respondeu Art3mis. — Não fica criticando as coisas que eu gosto, Aech. Não ouse.

— Espera aí — falei. — Andie Walsh não estudava nesta escola em *A garota de rosa-shocking*, não é?

Art3mis balançou a cabeça.

— Não — respondeu ela. — Ela era aluna de outra escola fictícia, a Meadowbrook High em Elgin, Illinois. Mas os personagens e locais de *A garota de rosa-shocking* foram mesclados com Shermer, além do resto da filmografia de Hughes. Isso ajuda a manter o elemento surpresa...

Continuamos a seguir Andie a distância, até que ela parou para cumprimentar sua amiga, Jena, que tirava alguns livros de seu armário. Shoto deu alguns passos hesitantes em direção a Andie, mas Art3mis o agarrou pelo braço.

— Ainda não — disse ela. — Precisamos esperar até que ela nos leve a outro NPC. Até que ele apareça, temos que manter distância...

Comecei a perguntar de quem ela estava falando, mas fui interrompido por uma voz masculina que gritava repetidas vezes a frase "Salve o Ferris!".

Viramos e percebemos que a voz pertencia a um garoto alto e loiro abrindo caminho pela multidão. Ele segurava uma lata vazia de Pepsi para os alunos que passavam. Muitos deles acrescentavam dinheiro nela com toda a boa vontade.

— Obrigado! — disse ele, fazendo uma ligeira reverência a cada doação. — Deus lhe pague! Salve o Ferris?

O fluxo da multidão logo o trouxe até nós, e ele estendeu sua lata de Pepsi para Aech antes de repetir o apelo desesperado:

— Salve o Ferris?

Aech o encarou com uma expressão estoica e disse:

— Oi?

— Bem, veja, estamos arrecadando dinheiro para comprar um novo rim para Ferris Bueller — explicou o loiro. — E eles custam cerca de cinquenta mil ou mais. Então, se você puder ajudar...

Aech deu um tapa na lata, fazendo-a voar das mãos do menino. Art3mis se apressou em puxar Aech para longe, rindo, enquanto o garoto loiro a acusava de ser uma garota sem coração.

— Não se distraia. Precisamos seguir Andie! — Art3mis apontou para a nossa frente. — Acho que ela foi por ali. O comportamento dos NPCs é um pouco aleatório por aqui. Andie em geral visita seu armário primeiro, mas às vezes ela entra em uma dessas salas de aula e fica sentada lá dentro. Então, vamos lá, procurem por ela. Vamos olhar as salas dos dois lados do corredor!

Art3mis disparou pelo corredor outra vez, ziguezagueando pela multidão de alunos NPCs. Aech, Shoto e eu nos apressamos atrás dela.

O sino da escola tocou alguns segundos depois, e o corredor começou a esvaziar enquanto os estudantes iam para suas salas. Uma delas esbarrou em mim ao passar e, quando se virou para se desculpar, vi que era uma jovem Juliette Lewis, com o cabelo preso em um permanente louro crespo dos anos 1980. Eu a conhecia melhor de seus papéis principais em *Estranhos prazeres* e *Um drink no inferno*, então demorei um pouco para lembrar que ela interpretou Audrey Griswold em *Férias frustradas de Natal*.

Art3mis tinha razão: para alguém treinado para identificar ícones da cultura pop dos anos 1970 e 1980, este mundo era uma grande distração.

Conforme seguíamos Art3mis, ela nos mandou nos separarmos e procurarmos dentro de cada sala de aula por onde passávamos, para ver se conseguíamos encontrar Andie Walsh.

Corri para a porta mais próxima e examinei seu interior, então recuei assim que percebi que era uma aula de economia sendo dada por Ben Stein, que estava, é claro, fazendo a chamada.

— Adams, Adamly, Adamowsky, Adamson, Adler, Anderson? — disse ele. — Anderson?

— Aqui! — respondeu Anderson quando me virei e corri para a próxima sala de aula.

Era a sala de informática da escola e, no momento, encontrava-se cheia de alunos NPCs digitando seus trabalhos de fim de ano em fileiras de computadores antiquíssimos. Um cartaz acima do quadro-negro dizia HACKERS SERÃO EXPULSOS, e foi por isso que tive que olhar de novo alguns segundos depois quando avistei o maior hacker fictício dos

anos 1980, Bryce Lynch, sentado diante de um dos computadores. Então percebi que Bryce parecia mais velho do que eu me lembrava e não estava usando óculos. Isso me fez perceber, enfim, que estava olhando para Buck Ripley, um personagem de *As grandes férias* interpretado por Chris Young, o mesmo ator que atuou como Bryce Lynch em *Max Headroom* alguns anos antes. Mesmo assim, antes de me virar para sair, eu o saudei em silêncio, relembrando o período sombrio durante o concurso de Halliday em que usei o nome Bryce Lynch como minha identidade falsa, para evitar ser descoberto pela IOI e pelos Seis.

Um pouco mais adiante no corredor, espiei pela porta entreaberta de uma sala de artes. A princípio achei que estava vazia, mas então notei Keith Nelson (personagem de Eric Stoltz de *Alguém muito especial*) em pé diante de um cavalete nos fundos da sala, pintando um retrato de Lea Thompson, também conhecida como Miss Amanda Jones, enquanto a música "Brilliant Mind", do Furniture, tocava de uma Jambox na mesa ao seu lado. Fiquei ali por um momento, quando me ocorreu que eu estava assistindo ao Marty McFly original pintar um retrato de sua mãe. Então Art3mis gritou para eu me apressar, e corri para alcançá-la. Passamos pelas portas abertas do ginásio da escola e, lá dentro, pudemos ver um grupo de garotas de collant azul fazendo vários exercícios de ginástica. Na parede, reparei em uma grande faixa que dizia VAI MULES. Eu a apontei para Art3mis.

— Pensei que o time aqui fosse os Shermer Bulldogs.

— As equipes de futebol e luta livre são os Shermer Bulldogs — informou ela. — O time de basquete é o Shermer Mules. Viu?

Ela apontou para um pôster anunciando um jogo em outra escola, entre os Shermer Mules e os Beacon Town Beavers.

Mais adiante, encontramos Shoto olhando por outra porta aberta para algum tipo de oficina onde dezenas de alunos do sexo masculino faziam abajures idênticos com o formato de um elefante de cerâmica. Eles acendiam quando a tromba do elefante era puxada. Mas um dos meninos não conseguia acender o seu, apesar de tentar várias vezes. Quando se virou, nós o reconhecemos como Brian Johnson (personagem de Anthony Michael Hall em *Clube dos cinco*). Aech se virou para irmos até a próxima sala e, relutante, eu a segui. Pouco antes de perdê-lo de vista, observei Brian franzir a testa e lançar um olhar apavorado para o professor de aparência carrancuda.

Viramos em outro corredor e Art3mis de repente abriu os braços, derrapando pelo chão e fazendo com que o resto de nós esbarrasse nela e uns nos outros. Assim que recuperamos o equilíbrio, Art3mis apontou para a frente. Lá estava Andie Walsh, parada ao lado do armário aberto com um Jon Cryer muito jovem e usando uma roupa estranha.

— Lá está ele — disse ela. — Philip F. Dale. Mais conhecido como Duckie, o Pato. Um dos personagens mais controversos e divisores de opiniões que surgiu da imaginação de John Hughes.

— Ah, esse cara! — exclamou Aech, revirando os olhos. — O que queremos dele? Conselhos de moda?

Art3mis riu e balançou a cabeça.

— Confie em mim, está bem? — retrucou ela. — Eu vinha muito aqui. Completei todas as quests ancoradas aqui de que se tem registro. Muitas das quests mais antigas não têm crédito de desenvolvedor no colofão, então ninguém sabe quem as criou. Mas sempre circularam boatos de que algumas delas foram criadas por Kira e Ogden Morrow, incluindo várias das de *A garota de rosa-shocking*. Nunca acreditei

muito nisso, mas agora estou achando que os boatos podem ser verdade...

Vimos Andie fechar o armário e começar a andar pelo corredor, com Duckie zumbindo ao seu redor como um inseto.

Mais uma vez eu recitei em minha mente a pista gravada no Segundo Fragmento, tentando descobrir por que Art3mis nos trouxe até aqui. Então gemi e revirei os olhos.

— Só pode ser brincadeira. A pista é um trocadilho? Pagou o pato?

— Isso — disse Art3mis, sorrindo para mim. — E está falando de um pato específico!

Ela indicou Duckie com um movimento da cabeça, então tirou a espada élfica curva da bainha nas costas. Sua lâmina ressoou como um diapasão gigante quando ela a puxou.

— Arty — disse Aech —, o que diabo você está fazendo?

— Um segundo — pediu ela, segurando a espada com ambas as mãos.

Ficou parada esperando até o outro sino da escola tocar. Andie se despediu de Duckie apressada e se afastou dele. Duckie ergueu o tom de voz e continuou a falar com ela, perguntando se devia fazer uma reserva para o almoço deles no refeitório, talvez em uma mesa perto da janela. Andie escondeu o rosto, constrangida, então se virou e continuou a andar na outra direção.

— Hã, posso admirá-la de novo hoje mais tarde? — gritou ele enquanto Andie desaparecia em uma das salas de aula no corredor.

— Coitado do Duckie — sussurrou Shoto enquanto observávamos a cena.

— *Coitado do Duckie?* — repetiu Art3mis, horrorizada. — Coitada da Andie, isso sim, não acha? Ela sente pena do cara porque sabe que

ele está com problemas com a própria orientação sexual e não tem outros amigos. E como Duckie retribui a compaixão e bondade dela? Ignorando seus limites, perseguindo-a vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana e humilhando-a em público sempre que pode. E repare em como ele trata outras mulheres quando Andie não está por perto...

Ela se virou e apontou para Duckie, que tinha acabado de se aproximar de duas garotas patricinhas paradas a alguns metros de nós.

— Senhoras, senhoras — disse ele. — Escute, nós podemos fechar um acordo para que uma ou as duas fiquem grávidas antes das férias. O que vocês...

Antes que ele pudesse terminar a frase, Art3mis correu até ele e brandiu a espada, cortando sua cabeça fora.

— Só pode haver um! — gritou ela enquanto a cabeça de Duckie voava para longe, levando o topete arrumado com secador junto.

A cabeça atingiu um armário próximo com um forte ruído metálico antes de parar no chão de mármore encerado do corredor, não muito longe do corpo agora decapitado. As patricinhas com as quais ele estava falando uma fração de segundo antes gritaram e saíram correndo, junto aos outros alunos NPCs ao redor.

— Meu Deus, Arty! — gritou Aech. — Você poderia ter nos avisado primeiro!

— É — acrescentou Shoto, rindo. — Senão a gente perde a cabeça!

Aech interrompeu a risada de Shoto ao empurrar seu avatar na parede.

Vi a cabeça e o corpo de Duckie desaparecerem, deixando no chão o que ele carregava: algumas moedas douradas, suas roupas vintage de

brechó, uma gravata de caubói e um par de sapatos de bico fino com fivelas em vez de cadarços.

Art3mis pegou os sapatos e a gravata, mas deixou as roupas e as moedas onde estavam.

— Como esse merdinha era irritante — comentou enquanto limpava o sangue de Duckie da lâmina e a devolvia à bainha. — Nunca gostei dele. Nem das gerações de covardes frouxos que torciam para que Andie ficasse com ele.

— Peraí — disse Shoto. — Você está dizendo que era Time Blane?

— Claro que não — retrucou Art3mis, parecendo um pouco revoltada. — Blane é ainda pior que Duckie. Nunca achei que qualquer um deles fosse um bom par para Andie. E Kira Morrow concordava...

— Certo... — disse Shoto devagar. — Mas ainda não entendi por que você decapitou Duckie.

— Para ter a mudança que “desfaz a injustiça” — explicou ela. — Já que “com aquele final, Andie pagou o pato”.

— Como vamos conseguir o final em que Andie fica com Duckie se você acabou de matar Duckie? — perguntei.

— Já mostro para vocês — disse ela. — Mas precisamos fazer mais uma coisa primeiro.

Ela saiu correndo de novo e, como não tínhamos escolha, Aech, Shoto e eu a seguimos. Depois de passarmos por vários outros corredores de aparência idêntica, Art3mis enfim parou diante de uma longa fileira de armários laranja. Um deles tinha um aviso rabiscado na porta com pilot preto: SE TOCAR NESTE ARMÁRIO VOCÊ VAI MORRER, SEU VIADO!

— Ei! O armário do Bender! — exclamei.

Aech assentiu e cruzou os braços.

— Sempre questionei essa linha de raciocínio — reclamou ela. — Você não acha que esse grafite homofóbico só faria as pessoas quererem estragar seu armário em vez de desencorajá-las? Bender não pensou direito na situação!

— É — respondeu Art3mis. — Sorte a nossa...

Ela se virou e pegou um machado de combate a incêndio da parede. Então o usou para quebrar o cadeado de Bender, puxou a porta do armário e logo recolheu a mão. Quando a porta se abriu, uma pequena guilhotina deslizou, cortando a ponta de um tênis que estava um pouco para fora do armário.

Art3mis vasculhou o conteúdo bizarro do armário até enfim encontrar um saco de papel amassado. Ela o abriu e tirou outro saco de papel ainda menor de dentro dele, manchado com o que parecia ser gordura de batata frita. Do interior, retirou um saquinho plástico cheio de maconha.

Arty ergueu o saco de maconha com a mão esquerda e os sapatos de Duckie com a direita.

— Nós temos a erva mágica e os sapatos mágicos — afirmou Art3mis. — Agora é hora de irmos para a cidade, baby. Beber um pouco. Sair na noite. Dançar... vamos lá!

Ela saiu correndo outra vez. Nós fomos atrás.

Quando saímos, Art3mis nos levou por um atalho pelo campo de futebol americano e, conforme passávamos por uma das linhas, acionamos outra deixa musical na simulação. Por acaso, era uma das canções que Aech menos gostava, "Don't You (Forget About Me)", do Simple Minds. Ela já parecia à beira de um ataque de nervos, e isso quase a fez perder o controle.

— Ah, me dá um refresco, porra! — gritou ela, mais alto que a abertura da música. — Sério? Nós precisamos estar aqui para essa merda?

Dei um empurrão brincalhão nela e então corremos para alcançar Art3mis e Shoto. A música continuou a tocar e, quando atingiu o auge, Aech ergueu o punho direito para o céu com ironia. Isso fez o resto de nós gargalhar.

Alguns segundos depois, o sorriso de Aech desapareceu.

— Estou recebendo uma ligação — disse ela. — É Endira. Prometi mantê-la atualizada. Tenho que atender. Um segundo.

Aech se afastou alguns metros e ficou de costas antes de atender à chamada. Eu tive um vislumbre do rosto preocupado de sua noiva, Endira, em um feed de vídeo diante dela. Endira ligava da casa delas em Los Angeles, onde ainda estava de vigília ao lado da cabine de imersão sabotada de Aech. Nossa amiga silenciou a conversa para que não pudéssemos ouvir o que estavam dizendo. Mas não precisamos ouvir. Era óbvio que a noiva estava arrasada e Aech tentava acalmá-la.

Shoto suspirou.

— Sei que não temos tempo. Mas também estou morrendo de vontade de falar com Kiki.

Art3mis pareceu pensativa por um momento. Então se virou para mim.

— Nós quatro precisamos estar juntos para coletar o fragmento — disse ela. — Que tal você e eu seguirmos em frente e darmos a Aech e Shoto alguns minutos com as mulheres de suas vidas? Podemos ligar para eles depois que terminarmos.

A perspectiva de ficar sozinho com Art3mis pela primeira vez em anos me deixou sem fala por um momento. Depois de alguns segundos

de silêncio constrangedor, consegui responder.

— Claro — falei, com o tom mais indiferente possível. — É uma ótima ideia. E é muito atencioso da sua parte.

Art3mis assentiu para Shoto, depois inclinou a cabeça para mim e me deu um sorriso estranho.

— Certo, Z. Vamos pegar essa parada.

Então ela saiu correndo pela rua de novo. Corri para alcançá-la. Continuei a segui-la por vários quarteirões, até uma parte da simulação onde era sempre noite, e a estação do ano parecia estar programada para algum momento da primavera ou início do verão. Ainda estávamos no lado rico da cidade, em outro bairro nobre perto do lago, em uma rua de casas grandes e caras. E em cada uma delas parecia estar acontecendo uma festa animada.

— Os pais estão na Europa — disse Art3mis, apontando para uma casa, depois para uma segunda e uma terceira. — Os pais estão na Europa. Os pais estão na Europa. Todos os pais dos adolescentes ricos estão na Europa.

Reconheci a primeira casa pela qual passamos do filme *Alguém muito especial*. Era onde morava o personagem de Craig Sheffer, Hardy Jenns. Dava para vê-lo lá dentro, por uma das grandes janelas panorâmicas, conspirando com seus amigos yuppies. Alguns segundos depois de passarmos por sua casa, uma limusine preta e cinza parou na frente dela e Mary Stuart Masterson desceu do veículo. Ela abriu a porta para Eric Stoltz, e então ele abriu a porta de Lea Thompson. Eric e Lea entraram na casa de Hardy, e Mary Stuart ficou para trás, encostada no para-choque da limusine.

Poucos segundos depois, um furgão preto parou diante da garagem de Hardy e um skinhead chamado Duncan (Elias Koteas) desceu, junto

a um bando de encapuzados mal-encarados, e todos correram para a casa de Hardy também. Podíamos ouvir a música "Beat's So Lonely", de Charlie Sexton, tocando no último volume lá dentro.

— Essa festa está prestes a se tornar um marco histórico — disse Art3mis.

Isso me fez gargalhar, o que de alguma forma me rendeu mais um de seus sorrisos.

Continuamos andando pela rua. A casa vizinha pertencia a Steff McKee (personagem de James Spader em *A garota de rosa-shocking*). Ele estava recebendo seus convidados na porta da frente. Por uma fração de segundo, confundi o NPC com a forma masculina do avatar de Lohengrin, que parecia quase idêntico, só que com cabelo mais curto.

Poucos minutos depois, alcançamos a residência dos Donnelly, onde os acontecimentos de *Mulher nota 1000* estavam se desenrolando dentro e em volta da casa. Alguns segundos após chegarmos à casa, uma garota seminua saiu voando da chaminé e caiu no pequeno lago no jardim da frente com um barulho alto na água.

— Lá vamos nós — disse Art3mis. — Estamos procurando por dois NPCs de *Mulher nota 1000*. Um minutinho. Eu já volto!

Ela sacou suas armas e correu para dentro da casa. Ouvi alguns tiros, e então algo que soava como uma granada explodindo. Passados alguns segundos, Art3mis voltou para o meu lado na calçada em frente à casa.

— Eles não estão lá dentro — informou ela. — Às vezes, Max e Ian saem para outras festas quando as coisas ficam muito doidas na residência dos Donnelly. Às vezes, eles ficam e são transformados em animais, mas em geral isso não acontece antes da meia-noite.

— Max e Ian? Os dois babacas que jogaram um ICEE em Gary e Wyatt em *Mulher nota 1000*? Por que precisamos deles?

— *Para conseguir o Terceiro Fragmento, Z* — respondeu ela no tom de alguém que precisava explicar algo óbvio para uma criança muito pequena. — Apenas confie em mim, está bem? Isso vai nos poupar muito tempo.

Ela apontou para trás.

— Precisamos procurar por eles nas festas que estão acontecendo naquele lado da rua. Vou ver se estão na casa do Stubby. Você pode procurar na festa ao lado.

Ela indicou uma casa enorme do outro lado da rua. Rolos de papel higiênico estavam pendurados em todas as árvores na frente. Latas de cerveja, caixas de pizza e adolescentes com os hormônios a toda se encontravam espalhados pelo gramado. Dava para ouvir a música tocando lá dentro.

— Quem mora ali? — perguntei.

— Jake Ryan. Se você vir Ian ou Max, preciso que você os prenda e me ligue. Se eu encontrá-los na casa do Stubby, farei o mesmo. Está bem, Bobi Filho?

Eu sorri e respondi:

— Está bem, Bibó Pai.

Art3mis saiu correndo em direção à casa de Stubby. Fiquei observando-a por um momento, inseguro, então respirei fundo e corri na direção oposta, para a casa de Jake Ryan.



O jardim da frente parecia uma zona de guerra. Adolescentes circulavam pelo quintal e pela rua, encostados em Porsches, Ferraris e TransAms antigos, dançando, bebendo e se beijando. Estacionada no meio da garagem estava uma BMW vermelha com uma bandeja de comida para viagem pendurada na janela do carona. Um sedan azul coberto de lama tinha ido parar em cima de uma BMW, e dois adolescentes se agarravam no banco de trás.

Fui até a porta da frente e toquei a campainha. Um gongo alto soou e a porta se abriu. Um jovem asiático estava pendurado na parte de dentro da porta. Muitíssimo embriagado. Levei um segundo para me dar conta de que o conhecia... era Long Duk Dong, o personagem infame de Gedde Watanabe em *Gatinhas & gatos*.

— E aí, bonitão? — disse ele, com um sotaque carregado.

Quando não respondi, Donger fez um gesto para que eu entrasse. Agradei e assim fiz. Estava lotada de garotos brancos e ricos bêbados festejando. Esbarrei em uma Joan Cusack jovem (ela estava vestida

como a garota com o colar cervical ortopédico que tínhamos visto antes no ônibus). Tentava beber cerveja inclinando todo o corpo para trás, mas acabou indo longe demais e caiu no chão.

Fui olhar a sala de estar, mas quase acabei sendo esmagado por alguns pesos de ginástica que caíram, atravessando o teto. Bateram com força no chão, abrindo um enorme buraco até a adega e quebrando dezenas de garrafas armazenadas ali.

Continuei a vagar pela casa, mas não vi Ian nem Max.

Eu tinha acabado de voltar à sala de estar quando recebi uma mensagem de Art3mis em minha HUD, dizendo para encontrá-la na casa de Stubby, no quintal.

Corri para fora e atravessei o gramado bem-cuidado até os fundos da casa vizinha, que também estava sendo destruída por adolescentes inconsequentes e bêbados. No quintal de Stubby, encontrei Art3mis com dois adolescentes muito bonitos sob a mira de sua arma; eram Ian e Max de *Mulher nota 1000*. Max era interpretado por Robert Rusler, que eu também conhecia de seu papel como Ron Grady em *A hora do pesadelo 2: a vingança de Freddy*. E Ian era interpretado por um Robert Downey Jr. incrivelmente jovem.

— Puta merda. O Homem de Ferro original! Esqueci que ele tinha trabalhado em um filme de John Hughes...

— Só um — disse Art3mis. — Um papel de coadjuvante em *Mulher nota 1000*. Mas... aqui está uma curiosidade que poucos conhecem: Robert Downey Jr. quase foi o protagonista de outro filme de Hughes. É por isso que precisamos dele.

Art3mis apontou para Max.

— Ele... nós podemos deixar ir — disse ela, e então abaixou o fuzil de assalto, não mais apontando para a cabeça de Max.

O adolescente ficou imóvel por um segundo, virou-se e saiu correndo pelo amplo gramado verde, em direção à casa de Jake Ryan. Ele não olhou para trás.

Art3mis voltou sua atenção para Ian. Ela pegou o saco de maconha que havia tirado do armário de Bender e o balançou na frente dele.

A expressão em seu rosto de repente ficou neutra, como se ele tivesse sido hipnotizado.

— Quer um pouco? — ofereceu Art3mis.

— Sim, senhora! — respondeu Ian. — Com certeza.

Ele estendeu a mão em direção ao saco, mas ela afastou a embalagem dele.

— Vou fazer um acordo com você — disse Art3mis. — Eu lhe dou esse saco inteiro se você fizer duas coisinhas para mim, bem simples.

— Claro — concordou Ian, piscando os cílios compridos para ela. — O que você quiser, gatinha.

— Descobri este pequeno truque fazendo todas as quests oficiais de *Mulher nota 1000* — comentou Art3mis. — As recriações dos NPCs de Max e Ian são totalmente hedonistas e topam qualquer coisa em troca de sexo ou drogas.

Ela se virou para sorrir para ele.

— Não é verdade, Ian?

RDJ piscou os cílios compridos para ela mais uma vez e assentiu. Art3mis abriu seu inventário e tirou os sapatos e a gravata de caubói que tirara do corpo de Duckie no colégio, depois os entregou a Ian.

— Primeiro, preciso que coloque isso — instruiu ela. — Aí quero que você vá dançar com Andie Walsh no baile de formatura esta noite. Combinado?

— Combinado — disse Ian.

Ele pegou os sapatos e os calçou. Então colocou a gravata. Assim que o fez, sua roupa e o penteado mudaram. Ele não se parecia mais com o Robert Downey Jr. de *Mulher nota 1000*. Agora parecia o Robert Downey Jr. de *De volta às aulas*, no papel de Derek Lutz. Mas estava vestido com o mesmo terno vintage que Jon Cryer usara no final original de *A garota de rosa-shocking*.

Quando a transformação terminou, ela disparou outra deixa musical. Primeiro achei que estava ouvindo a música "I Want a New Drug", de Huey Lewis and the News, mas assim que a letra começou percebi que era na verdade a paródia de Weird Al Yankovic: "I Want a New Duck".

A música só durou cinco ou seis segundos, enquanto o recém-ungido Robert Duckey Jr. fez uma dancinha para exibir o novo visual. Aí a música parou, ele fez uma pose e disse:

— Eu sou, e sempre serei, o Homem Pato. — Ele apontou para os sapatos, virou o pé esquerdo para a esquerda, depois o pé direito para a direita, antes de realinhar os dois. E olhou para nós. Quando não aplaudimos, ele franziu a testa e cheirou as próprias axilas antes de perguntar: — Por acaso ofendi vocês?

Art3mis soltou um grito vitorioso, então deu um tapinha nas costas dele.

— Robert Downey Jr. deveria ter interpretado Duckie — explicou ela. — Mas o estúdio decidiu escalar Jon Cryer para o papel. E quando a versão original do filme foi exibida, ninguém da plateia da exibição-teste quis que Duckie e Andie terminassem juntos. Então, em pouquíssimo tempo, Hughes foi forçado a escrever um novo final, um em que Andie terminava com Blane, aquele mauricinho babaca.

— É mesmo? Eu não sabia. — Balancei a cabeça. — Muito impressionante, Arty.

— Ora, obrigada, Parzival — respondeu ela, parecendo mesmo feliz consigo mesma. — Eu me lembro de uma entrevista antiga com Molly Ringwald, na qual ela disse que achava que o final original de Hughes de *A garota de rosa-shocking* teria dado certo se Robert Downey Jr. tivesse interpretado Duckie como havia sido planejado a princípio, porque os dois teriam muito mais química na tela.

Recitei a inscrição do fragmento que agora já sabia de cor:

— “Com aquele final, Andie pagou o pato. Uma mudança desfaz a injustiça desse ato.” Então esse era o outro final de Andie? Terminar com RDJ como Duckie? E a única maneira de desfazer essa injustiça é mudar o ator? — Sorri para Art3mis e balancei a cabeça. — Arty, você é um gênio!

Eu a aplaudi, e ela fez uma pequena reverência. Então pegou Robert Duckie Jr. pelo braço e saiu correndo outra vez. Fui atrás deles enquanto disparavam pelo gramado de Stubby, até um Rolls-Royce conversível estacionado na garagem de Jake Ryan. Art3mis empurrou Duckie para o banco de trás e sentou-se ao volante. Pulei para o banco do carona ao lado dela.

— Ei. Não chegaríamos lá mais rápido... em uma Ferrari?

Apontei para a floresta atrás da casa de Jake Ryan. Lá, do outro lado das árvores, havia uma casa isolada, construída sobre pilares de madeira. Eu a reconheci como a residência de Cameron Frye. E daqui dava para ver a garagem com paredes de vidro nos fundos da casa.

— Esqueça — disse Art3mis. — O pai de Cameron tem um sistema de segurança de última geração. Você só pode roubar o carro durante o dia, com as chaves e com a ajuda de Cameron. Se tentar roubar agora,

vai acabar na cadeia de Shermer, com o garoto de *Nadando contra a corrente*. É fácil escapar, mas perderíamos trinta minutos.

Ela sorriu.

— Até poderíamos roubar uma Ferrari igualzinha à de Alec Baldwin, no estacionamento de uma igreja a poucos quarteirões daqui — disse ela, apontando para o sul. Então olhou para o relógio. — Mas o casamento dos Briggs-Bainbridge só começa daqui a uma hora. Sinto muito, mas parece que o Rolls-Royce do sr. Ryan é a nossa melhor opção no momento.

— Tudo bem — murmurei. — Vamos levar esta lata-velha.

— Aperte o cinto, campeão — disse Art3mis, olhando para mim.

Ela esperou até eu obedecer. Assim que o fiz, ela me deu um sorriso maroto.

— Isso está ficando bom — disse ela, engatando a marcha e pisando fundo no acelerador.

Isso desencadeou outra deixa musical: “Peter Gunn Theme”, que continuou a tocar enquanto o Rolls-Royce saía cantando pneu, levando-nos noite adentro.



Enquanto Art3mis dirigia em alta velocidade pelo labirinto de ruas do subúrbio iluminadas pelo luar, Robert Downey Jr. e eu éramos jogados para um lado e para outro nas curvas fechadas. Por alguns minutos, senti como se tivéssemos sido transportados para um jogo de Grand Theft Auto: Shermer, até que Art3mis pegou a rodovia e a viagem ficou mais tranquila. (Pegar a via de acesso desencadeou outra deixa musical

— “Holiday Road”, de Lindsay Buckingham — que parou de tocar quando deixamos a rodovia algumas saídas depois.)

Em algum momento, devemos ter cruzado os trilhos da ferrovia e entrado no lado pobre da cidade, porque as casas ao redor ficaram menores, piores e mais próximas umas das outras. Enquanto passávamos por uma dessas ruas, avistei Harry Dean Stanton, vestido com um roupão de banho, sentado em uma cadeira de jardim no gramado escuro da frente de sua casa, lendo o jornal. Mais adiante, vi John Bender parado em uma garagem aberta, fumando um cigarro enquanto mexia em uma lata de tinta. Então notei a casa ao lado, que parecia abandonada por completo. O gramado estava coberto de ervas daninhas, as janelas, fechadas com tábuas e um aviso de execução hipotecária havia sido pregado na porta da frente. Notei o nome impresso na caixa de correio enferrujada: D. GRIFFITH.

Apontei para Art3mis, e ela sorriu.

— Existem cinco NPCs diferentes de John Candy vagando por Shermer — disse ela. — Você consegue citar todos eles?

— Claro. Del Griffith, é óbvio. Chet Ripley, C. D. Marsh e Gus Polinski, o Rei de polca do Meio-Oeste. Ah, e eu vi Buck Russell hoje de manhã.

Ela sorriu para mim, impressionada.

— Nada mal, Watts — disse ela. — Você ainda está afiado.

Ela apontou para um restaurante do outro lado da rua, parecido com uma cabana de madeira, chamado Paul Bunyan’s Cupboard, com grandes estátuas de Paul e Babe, o seu boi azul, na entrada da frente.

— Quer parar e comer um Old Ninety-Sixer? — perguntou Art3mis.
— Deve ser muito mais difícil quando você está usando uma INO...

Parecendo se dar conta do que tinha acabado de dizer, ela interrompeu no meio da frase, e eu a vi estremecer.

— Porra, com certeza — respondi, dando-lhe uma cotovelada simpática para que ela soubesse que estava tudo bem. — Se tivéssemos tempo, eu comeria um agora mesmo. — Eu baixei a voz. — Seria de se esperar que eu não fosse querer comer algo que tivesse a ver com o número Seis, mas não é o caso. Nem um pouco.

Art3mis riu de novo, e o som foi música para meus ouvidos.

— Quando isso acabar, vamos voltar aqui para comer um, combinado? — sugeri.

Ela assentiu e disse:

— Encontro marcado.

Pude sentir meu rosto ficando corado.

Durante o caminho, fui discreto, mas consegui examiná-la. A capota estava aberta e o vento soprava seus cabelos. Ela estava linda. E feliz. E eu ainda estava perdidamente apaixonado por ela. Não importa o quanto eu negasse.

Do nada, outra deixa musical começou a tocar: “More Than a Feeling”, do Boston. A mesma música que toca durante um breve flashback em *Ela vai ter um bebê*, quando Jake se apaixona à primeira vista por sua futura esposa, Kristy.

Assim que a canção começou, Art3mis virou a cabeça para a direita e me pegou a observando. Desviei o olhar, fingindo estar fitando o para-brisa. Mas, pelo reflexo do vidro, tive a impressão de vê-la sorrindo. Então eu a ouvi gargalhar.

— Qual a graça? — perguntei.

— Essa música. Ela começa a tocar sempre que um avatar encara outro por mais de cinco segundos enquanto experimenta um aumento

drástico na frequência cardíaca. É um pequeno *Easter egg* que eles adicionaram para os usuários da INO no ano passado.

— Ótimo — murmurei. — Pego no flagra pelos meus próprios bio monitores.

Ela riu, mantendo os olhos na estrada à frente. Afundei em meu assento e fingi olhar pela janela, querendo que a magia funcionasse neste planeta para que eu pudesse ficar invisível.



Chegamos ao Shermer Hotel alguns minutos depois. Art3mis subiu o Rolls-Royce do sr. Ryan na calçada, cantando pneu e fazendo com que vários pedestres NPCs pulassem para se afastar.

Nós três descemos do carro e corremos em direção à entrada principal do hotel. Mas RDJ parou de repente, derrapando até o limiar da porta.

— Desculpa — disse ele a Art3mis. — Mas não posso entrar.

— O quê? — respondeu ela, agarrando-o pelas lapelas de cetim. — Por que não? Você prometeu! E eu já dei para você toda maconha do Bender!

— Eu sei. E eu quero ajudar. Mas não consigo entrar. Não assim. Eu não saberia o que fazer. Ou dizer.

— Você não precisa dizer nada! — disse Art3mis, empurrando-o em direção à entrada. — É só ir lá, encontrar a ruiva gata com uma camisola cor-de-rosa horrorosa e chamá-la para dançar. Só isso! Pronto!

O RDJ NPC balançou a cabeça e não se mexeu. Art3mis acenou para mim e eu o agarrei pela cintura, levantei-o do chão e tentei carregá-lo

para dentro. Mas não consegui. Era como se ele batesse em um campo de força invisível que de alguma forma o impedia de entrar.

Tentei mais algumas vezes, sem sucesso. Então RDJ começou a se debater, tentando se soltar.

— Desculpa! — exclamou ele. — Mas não estou preparado em termos emocionais, neste exato momento, para entrar. Quer dizer, olha só a minha roupa... E eu nunca sei o que dizer em reuniões sociais formais como esta!

Art3mis assentiu para mim e eu o larguei. Ele ajeitou o terno e me lançou um olhar indignado. Achei que ele fosse fugir, porém, em vez disso, cruzou os braços e começou a bater o pé de forma distraída. Era uma indicação de que estava executando uma animação ociosa.

Eu me virei para Art3mis.

— “Com aquele final, Andie pagou o pato. Uma mudança desfaz a injustiça desse ato” — recitei. — Esse tempo todo, pensamos que a pista significava que deveríamos mudar Duckie. Mas e se na verdade precisarmos restaurar o final de John Hughes? O final de *A garota de rosa-shocking* que ele escreveu originalmente no roteiro?

Eu indiquei o RDJ NPC com a cabeça e continuei:

— E se precisarmos encontrar uma cópia do roteiro original e entregá-la a ele?

Art3mis ergueu as mãos, frustrada.

— E como vamos fazer isso?

Sorri pra ela.

— Vamos até a casa do escritor — respondi.

Ela me lançou um olhar perplexo por alguns segundos, então seus olhos brilharam em compreensão.

— Puta merda! — exclamou ela. — Pode ser isso! Z, você é um gênio!

Antes que eu soubesse o que estava acontecendo, ela agarrou meu rosto e me deu um beijo. Ela não estava usando um headset INO, então eu sabia que ela não havia sentido nada. Mas eu tinha sentido. Então Art3mis se virou para RDJ.

— Não saia daí — ordenou ela. — Nós já voltamos.

Então ela me pegou pelo braço e me puxou de volta na direção do carro.



Art3mis conhecia um atalho pela parte rica da cidade, e de algum jeito conseguiu nos guiar de cabeça, correndo pelo labirinto de ruas escuras e idênticas cheias de casas iguais. Ela conseguiu nos levar até lá em poucos minutos, mas sua direção errática foi o gatilho para mais uma música: "March of the Swivel Heads", dos English Beat. Acho que ela não encostou no freio nenhuma vez até pararmos com uma freada brusca na frente da casa da família Johnson.

Assim que nossos pés tocaram a calçada, outra música começou: "Modigliani (Lost in Your Eyes)", de Book of Love. Ao ouvi-la, Art3mis deu uma olhada rápida para mim, e dividimos um sorriso breve de reconhecimento. Então nos viramos e corremos até a porta. Ela tocou a campainha, e um segundo depois a sra. Johnson atendeu, com uma careta de irritação. Sua filha mais nova estava parada atrás dela, também nos olhando de cara feia. Reconheci as duas da breve cena de *Clube dos cinco* quando deixam o personagem de Anthony Michael Hall, Brian, na detenção, e a mãe dele diz: "Bem, rapazinho, é melhor

descobrir uma maneira de estudar!" E sua irmã mais nova diz: "É!" (Outro fato curioso que descobri no blog de Artie, anos antes, era que as duas foram interpretadas pela mãe e pela irmã de verdade de Anthony Michael Hall.

— Sinto muito — disse a sra. Johnson, depois de mais alguns segundos nos olhando com irritação. — Não temos interesse em comprar nada.

Ela apontou para uma plaquinha com letras douradas que dizia "Não recebemos vendedores" pendurada na porta.

— Ah, a gente não quer vender nada, sra. Johnson — disse Art3mis. — Meu nome é Art3mis, e esse é meu amigo Parzival. Estamos aqui para falar com o seu marido sobre o nosso amigo em comum... Duckie? Philip F. Dale?

A careta da sra. Johnson desapareceu e deu lugar a um grande sorriso. No momento seguinte, seu rosto se derreteu e ela se transformou em uma mulher completamente diferente. Agora a NPC à nossa frente era uma mulher magra com cabelo louro comprido e um sorriso amigável. Eu não a reconheci, mas Art3mis, sim, na hora.

— Sra. Hughes! — disse Art3mis, olhando para baixo e fazendo uma reverência como se estivesse encontrando um membro da família real. Então ela deu uma olhada para mim e sussurrou: — Essa é Nancy Hughes! Eu nunca a vi aqui antes! Nem sabia que era possível!

— John está trabalhando lá em cima — disse Nancy, dando um passo para trás e abrindo a porta para nós. — Mas acho que ele está esperando vocês. Por favor, podem entrar...

Ela nos recebeu no corredor e fechou a porta. Procurei a irmã de Brian Johnson, mas ela havia sumido junto com a mãe. Vislumbrei, porém, dois meninos correndo em volta da mesa de jantar com pistolas

Nerf. Percebi que deviam ser recriações dos dois filhos dos Hughes, James e John. Vê-los me fez lembrar de uma entrevista com John Hughes em que ele mencionava que seu roteiro de *Dona de casa por acaso* foi baseado na sua experiência cuidando dos meninos sozinho por um ano, quando sua esposa, Nancy, estava passando muito tempo viajando a trabalho.

Os filhos e o casamento de Hughes tinha inspirado tanto de seu trabalho que parecia correto essa homenagem interativa à sua família estar escondida aqui em Shermer, junto com todas as suas criações ficcionais.

Eu e Art3mis continuamos olhando tudo, impressionados, como se estivéssemos visitando um museu pela primeira vez, até Nancy pigarrear baixinho para chamar nossa atenção. Então ela apontou para a longa escada de madeira curva atrás de si.

— Ele está no escritório lá em cima, no fim do corredor — falou, baixando a voz para um sussurro. — Mas não se esqueçam de bater antes de entrar. Ele está escrevendo.

— Obrigada, senhora — sussurrei de volta.

Fiz um gesto para que Art3mis fosse na frente e a segui pelos degraus. Quando chegamos lá em cima, ouvimos uma máquina de escrever estalando no fim do corredor. Nos aproximando o mais cuidadosamente possível pelas tábuas do assoalho, seguimos o som até encontrarmos uma porta fechada no fim do corredor. O aroma forte de tabaco pesava no ar, subindo pela fresta da porta, junto com o som de uma música — a versão instrumental de Dream Academy da música “Please, Please, Please Let Me Get What I Want”, do The Smiths.

Assenti para Art3mis, respirei fundo e bati três vezes na porta.

O som da máquina de escrever parou, e ouvimos alguém se levantar, seguido pelo som de passos se aproximando. Então a porta se abriu, e lá estava ele, parado bem na nossa frente, em carne e osso simulados: John Wilden Hughes Jr.

Ele estava diferente de quando o vi algumas horas antes, quando pegava o jornal junto com os outros coroa de Shermer. Seu cabelo ficou mais comprido e mais bagunçado. Os óculos eram maiores e mais redondos, com armações diferentes. Seu rosto era o mesmo, redondo, com os mesmos olhos sábios e tristonhos. Mas ele não estava mais com a expressão séria e impassível que tinha quando era o sr. Johnson. Agora que era o sr. Hughes, estava cheio de energia e emoção — além de quantidades épicas de nicotina e cafeína, julgando por todas as canecas vazias na mesa e o cinzeiro transbordando ao lado da máquina de escrever Selectric, da IBM, verde e gigantesca.

Atrás da mesa, exibidos cuidadosamente em prateleiras, estavam dezenas de pares de sapatos — sua famosa coleção de tênis, que continuou crescendo por toda a sua vida.

— Art3mis! — exclamou ele com sua voz grossa, abrindo um amplo sorriso ao vê-la. — Eu estava esperando você!

Então, para a nossa surpresa, ele a abraçou. Art3mis riu e retribuiu o abraço, olhando para mim com uma expressão de dá-pra-acreditar-que-isso-está-acontecendo por cima do ombro dele. Então ele se afastou e olhou para mim.

— E você trouxe um amigo junto — disse ele, estendendo a mão. — Oi. Meu nome é John.

— Parzival — respondi, cumprimentando-o. O cara tinha um aperto de mão firme! — É uma honra conhecê-lo, senhor. Sou um grande fã do seu trabalho.

— S3rio? — disse ele, com a m3o no cora33o. — Que 3timo ouvir isso. 3 muito gentil de sua parte. Por favor, entrem!

Depois que entramos no escrit3rio, ele fechou a porta e se aproximou de uns arm3rios no canto, e come3ou a revirar as gavetas.

— Voc3s est3o aqui para pegar uma c3pia do meu roteiro de *A garota de rosa-shocking*, certo? — perguntou. — Que vers3o voc3s querem?

— A sua favorita — disse Art3mis. — A com seu final original, quando Duckie e Andie dan3am juntos.

Ele abriu um sorriso e voltou a procurar nas gavetas.

— Esse era *mesmo* meu final favorito — disse ele. — Mas n3o funcionou para o p3blico-teste, ent3o o est3dio me fez mudar.

Finalmente ele encontrou o roteiro que estava procurando e, erguendo-o acima da cabe3a, gritou:

— Vit3ria!

Uma coluna de luz dourada desceu do teto por alguns segundos, iluminando Hughes e o roteiro, e ouvimos o som de sinos angelicais. Ele ent3o estendeu o roteiro para Art3mis. Ela o pegou com as duas m3os e, com isso, a luz sumiu e os sinos pararam.

— Obrigada — disse Art3mis, fazendo uma rever3ncia de leve. — Muito obrigada mesmo.

— O prazer 3 meu! — respondeu ele. — Se precisarem de mais alguma coisa, sabem onde me encontrar.

Ele apertou nossas m3os de novo e voltou a se sentar 3 mesa, recome3ando a digitar de imediato — mais r3pido do que eu j3 tinha visto qualquer pessoa digitar na vida. O estalar das teclas parecia tiros de metralhadora, e o carretel ia da esquerda para a direita em

segundos, como um cinto de munição alimentando a máquina com um suprimento constante de balas.

Art3mis se virou para mim com um sorriso bobo e ergueu o roteiro para que eu pudesse ler o que estava escrito na capa: "A GAROTA DE ROSA-SHOCKING, de John Hughes. QUINTA VERSÃO: 9/5/85"

— Conseguimos! — falou.

Assenti e ergui a mão para um *high five*. Ela riu e bateu na palma da minha mão.

— Vamos pegar o fragmento! — falei.

Ela assentiu e nós nos viramos para sair. Mas quando fui pegar a maçaneta, descobri uma coisa estranha — um teclado de computador preto estava balançando atrás da porta do escritório de Hughes, pendurado no gancho pelo fio.

— Esquisito — falei, pegando o teclado para examiná-lo melhor.

Foi então que vimos a marca e o modelo. Não era um teclado qualquer. Era um MTX512 da Memotech — o computador antigo que Gary e Wyatt usaram para criar Lisa, em *Mulher Nota 1000*, que tinha (de um jeito revolucionário para a época) sua CPU de 8 bits escondida no chassi do próprio teclado. Ele parecia bem gasto. Algumas teclas estavam faltando.

Eu me virei para o NPC de John Hughes.

— O que isso está fazendo aqui? — perguntei. Mas Hughes não pareceu me ouvir, só continuou digitando.

Me virei para Art3mis e entreguei o computador para ela.

— Quando entrei na casa do Wyatt mais cedo, percebi que o computador não estava no quarto dele — comentou ela. — O HD FDX ainda estava lá, mas o teclado tinha sumido. O que indicaria que alguém o pegou da casa de Wyatt e trouxe para cá...

Eu me inclinei para a frente para estudar o teclado com mais atenção. Quatro letras estavam faltando — R, A, I e K.

Então percebi.

— Og! — falei. — Ele esteve aqui hoje, quando *ele* pegou o Terceiro Fragmento. E colocou o computador aqui, onde sabia que a gente veria.

Apontei para o MTX512 da Memotech.

— Em *Mulher nota 1000*, um nerd usa o computador para criar uma simulação da sua garota dos sonhos — falei. — Talvez Og esteja tentando nos dizer que Halliday fez a mesma coisa. Por isso arrancou essas quatro letras: K, I, R, A.

— Puta merda! — disse Art3mis. — Kira!

Assenti. Então outra lâmpada se acendeu na minha mente.

— Se Og conseguiu deixar uma mensagem escondida para nós aqui, talvez tenha feito a mesma coisa quando estava pegando os dois primeiros fragmentos — falei. — Eu deveria ter pensado nisso em Kodama.

Expliquei para Art3mis como o estranho recorde de Og no videogame *Ninja Princess* tinha me deixado confuso.

— Você viu mais alguma coisa em Kodama? — perguntou ela. — Alguma coisa fora do lugar?

Pensei por um momento, então balancei a cabeça.

— Acho que não. Também não me lembro de nada assim em Middletown. Mas são 256 cópias de Middletown no planeta, e Og pode ter conseguido seu fragmento em qualquer uma delas.

— Não adianta — disse Art3mis, balançando a cabeça. — Não temos tempo para procurar em cada cópia. Ainda temos mais quatro fragmentos para achar, e só umas cinco horas.

— Você tem razão — falei. — Não temos tempo. Mas aposto que conheço alguém que tem. Espera aí, só um minuto...

Abri minha interface HUD e selecionei o nome de Lohengrin na lista de contatos, então cliquei no ícone para mandar uma mensagem para ela. Aí, caso Anorak estivesse monitorando meu feed de vídeo, fechei os olhos e digitei a mensagem inteira para Lo sem olhar:

Querida Lo,

No fim, preciso mais um pouco da sua ajuda.

Preciso que você volte e encontre a versão de Middletown em que Og conseguiu o Primeiro Fragmento. Deve ser a única outra no planeta atualmente no ano de 1989. Você vai ter que se teletransportar de uma para outra até encontrar. Quando conseguir, preciso que procure por alguma coisa estranha ou fora do lugar. Algo na casa de Og ou no quarto de Kira. Se encontrar algo, me mande uma mensagem imediatamente e vou te enviar minhas coordenadas para nos encontrarmos em um lugar seguro.

Valeu, Lo. Não posso te dizer mais agora, mas prometo que é importante.

Te devo uma Dívida de Vida de Wookie por isso.

Atenciosamente,

Z

Usei um atalho de teclado para mandar a mensagem sem olhar. Então abri os olhos, fechei a interface e me virei para Art3mis.

— Mandei um e-mail para uma amiga que talvez possa ajudar — falei. — Vamos torcer.

Art3mis me olhou com uma expressão de dúvida e cruzou os braços.

— Amiga? — repetiu ela. — Que amiga?

Será que eu tinha ouvido uma pontada de ciúmes na voz dela?

— Te falo depois — disse ao abrir a porta do escritório de Hughes, já disparando pelo corredor. — Vamos!

Quando saímos, dei uma última olhada para trás. Pela porta aberta, tive um último vislumbre de John Hughes sentado à mesa, encurvado por cima da máquina de escrever, envolto em uma nuvem densa de fumaça de cigarro, digitando furiosamente, escrevendo como se sua vida dependesse disso.



Art3mis nos levou de volta até o Shermer Hotel, onde o NPC de Robert Duckie Jr. estava esperando do lado de fora, paralisado. Ela lhe entregou o roteiro que pegamos com John Hughes. RDJ abriu nas últimas páginas e deu uma olhada em segundos. Então, assim que ele terminou de ler, o roteiro sumiu em uma chuva de poeira dourada.

— Saquei! — disse Duckie, colocando os óculos escuros. — Vamos nessa.

Então ele correu para o hotel. Seguimos atrás, no lobby, por um longo mezanino de mármore, até chegarmos ao salão principal onde acontecia o baile. Andie Walsh estava esperando ali sozinha, usando seu vestido cor-de-rosa feito em casa, mordendo o lábio e olhando em volta, nervosa. Quando viu Robert Downey Jr. andando na sua direção com a roupa de Duckie, seus olhos se arregalaram de surpresa bem quando a trilha de Michael Gore de *A garota de rosa-shocking* no piano aumentou. Então, sem hesitar, Andie correu para Duckie. Ele começou a correr também. Quando chegaram um perto do outro, ela pulou nos braços dele. Ele a girou algumas vezes antes de colocá-la no chão. Os

dois se afastaram um pouco para admirar suas roupas, trocando algumas palavras que estávamos longe demais para ouvir. Então, Andie segurou o braço de Duckie e eles entraram juntos no salão. Eu e Art3mis fomos atrás.

Era idêntico ao salão em que o final original do filme foi gravado. Havia uma grande pista de dança no centro do salão, com algumas centenas de adolescentes ricos de Shermer com ternos vintage e vestidos em cores pastel dançando "If You Leave", do Orchestral Manoeuvres in the Dark. Dois DJs com roupinhas de porteiro combinando estavam no palco cercados de sintetizadores e mixagens. Uma fotografia gigantesca em preto e branco de um maestro com sua orquestra cobria a parede atrás deles. Mesas redondas de jantar circundavam a pista de dança, e vi Steph McKee de novo, sentado a uma das mesas de terno e parecendo entediado. Então ele viu quem tinha entrado no salão e ficou reto na cadeira.

Quando Andie e Duckie entraram lentamente na pista de dança, todos os olhares do salão se viraram para eles. Quando os casais na pista os viram, também pararam de dançar para olhar. Alguns segundos depois, os DJs também pararam a música. Agora todo mundo no salão estava imóvel, encarando Andie e Duckie com uma superioridade burguesa ardendo nos olhos.

Assistimos de longe quando Blane McDonough surgiu da multidão silenciosa e caminhou até Andie e Duckie. Ele falou algo para Andie, mas ela só respondeu balançando a cabeça. Blane ofereceu a mão para Duckie e, depois de pensar por alguns segundos, Duckie a apertou. Blane deu as costas e saiu, desaparecendo de volta na multidão.

— Bum! — gritou Art3mis. — O final de Andie não precisa mais ser corrigido!

Continuamos assistindo enquanto Andie pegava a mão de Duckie e os dois caminhavam com expressões orgulhosas e desafiadoras pelo mar de rostos silenciosos e atentos. Quando chegaram no meio da pista de dança, os DJs ligaram o som de novo e começaram uma nova música: "Heroes", de David Bowie.

Duckie abraçou Andie e os dois começaram a dançar, girando e girando juntos, até se misturarem num redemoinho manchado de rosa. Essa mancha rosa desapareceu em uma explosão de luz rosa-shocking.

Quando meus olhos se recuperaram, vi o Terceiro Fragmento flutuando no ar acima da pista de dança, onde os dois amantes desafortunados estavam um segundo antes.

Art3mis saiu correndo e tentou pegar o fragmento, mas suas mãos passaram direto. Ela riu e se virou para mim, então me chamou com o indicador. Eu me juntei a ela na pista de dança.

— "Meu herdeiro conseguirá o que anseia se pagar o preço para deixá-la inteira" — recitei ao me esticar e segurar o fragmento.

Como antes, pegar o fragmento causou outro flashback...



Eu era Kira de novo, dessa vez no seu quarto de infância na casinha da mãe dela nos subúrbios de Londres. Eu tinha visto as fotos que Kira tirou de si mesma naquele quarto, enviadas para Og nos Estados Unidos durante seu último ano de colégio, que eles passaram separados.

Duas malas abertas estavam na cama à minha frente, cheias de uma confusão de roupas, cadernos e caixas de disquetes. Nervosa, Kira deixou a arrumação de lado para se concentrar no Ogden Morrow de

dezoito anos, de pé na porta, bloqueando a passagem com seu corpo grande. Do outro lado eu conseguia ver um homem careca e baixinho com uma camiseta rasgada, gritando algo com um sotaque *cockney* pesado. Com certeza era o padrasto bêbado de Kira, Graham, que estava nitidamente com raiva, só se mantendo à distância graças ao taco de críquete que Og segurava com as duas mãos e erguia ameaçadoramente, como em *Todo mundo quase morto*.

Esse era outro momento que Og tinha descrito na sua autobiografia. Algo que tinha acontecido em abril de 1990, depois de Kira falar à família que queria voltar para os Estados Unidos naquele verão, para ajudar Og e Halliday a criar a Gregarious Games, em vez de ir para a faculdade como a família dela queria. Ao ouvir isso, seu padrasto abusivo ficou com raiva e lhe deu um tapa. (Eu ainda estava sentindo a dor distante em torno do seu/meu olho esquerdo naquele momento.) Quando ela ligou para Og e contou isso, ele pulou no primeiro avião para Londres para pegar Kira e trazê-la para os Estados Unidos. E eu estava experimentando a memória de Kira daquele resgate. Ou alguns segundos dele...

Og olhou por cima do ombro, encarando Kira/eu, e abriu um sorriso caloroso para que ela soubesse que tudo ficaria bem, que ela estava em segurança, que ele a protegeria. Naquele instante, também senti a intensa reação física dela ao olhar e ao sorriso de Og, o que me deu uma ideia do quanto Kira o amava. O sorriso de Samantha ainda me dava exatamente a mesma sensação — uma sensação melhor descrita como devastação.



... Então, em um piscar de olhos, o flashback tinha acabado. Eu me vi de novo na pista de dança com Art3mis. E quando olhei para baixo, o Terceiro Fragmento estava na minha mão direita.

Eu o virei para ler a pista. Mas em vez de palavras, vi uma imagem marcada ali. Era um escudo ornamentado com símbolos matemáticos estilizados de adição, subtração, divisão e multiplicação. Eu reconheci aquilo de imediato: era o escudo da Rainha Itsalot, governante do reino mágico de Itsalot no planeta Halcydonia.

Senti uma onda de otimismo repentina, imediatamente seguida por uma sensação horrível de medo. Por um lado, era uma sorte danada. Eu tinha passado a maior parte da minha infância em Halcydonia, e meu conhecimento de lá era enciclopédico, mesmo comparado a outros covos. Mas eu não pisava no planeta fazia mais de dez anos. E, depois da minha última visita, tinha prometido nunca mais voltar.



Eu e Art3mis - junto com Aech e Shoto, os dois parecendo nervosos, mas ansiosos para se juntar de novo à quest — nos materializamos em Halcydonia. Especificamente, na minha Casa da Árvore da Liberdade, nas profundezas da Floresta Amigável de Remoto, que era para onde qualquer habitante de Halcydonia era automaticamente transportado quando voltava ao planeta. Qualquer criança com menos de treze anos no OASIS podia ganhar uma Casa da Árvore da Liberdade completando quests educativas gratuitas no planeta. Depois que ganhava a sua, a casa da árvore era sua pelo resto da vida, e ninguém podia entrar sem sua permissão. Era só um espacinho virtual, mas durante a minha infância nas pilhas, também foi o primeiro espaço que pude considerar só meu — e o único, até encontrar meu esconderijo.

Quando Kira e Og criaram a empresa Halcydonia Interactive e este planeta, inventaram o conceito da Casa da Árvore da Liberdade para dar às crianças do mundo inteiro um lar virtual grátis e feliz dentro do OASIS, para onde sempre poderiam escapar e onde encontrariam uma

infinidade de amigos peludos e professores animais antropomorfizados sempre alegres em vê-las, que só queriam ensiná-las a ler, escrever e fazer contas, enquanto se mantinham fisicamente ativas e aprendiam a ser gentis.

Poder colocar meu visor do OASIS e ser transportado para o reino mágico de Halcydonia era uma das coisas que me mantinha são e tornava minha vida nas Pilhas da Portland Avenue suportável. E era igual para milhões de crianças no mundo todo.

Se você tinha menos de treze anos, podia se teletransportar de graça para Halcydonia de Incipio ou de qualquer terminal de transporte público no OASIS. E quando chegava lá, todas as quests e todos os jogos educativos também eram de graça. Eu nunca queria sair de lá. Por alguns anos, foi o que eu fiz. Eram os últimos anos da vida da minha mãe, quando ela mergulhou cada vez mais fundo na depressão e no vício que acabou matando-a.

Nesses últimos anos, quando, a cada dia, nosso trailer apertado e sujo nas pilhas foi se tornando um lugar mais desagradável, eu passava cada vez mais tempo na minha casa da árvore em Halcydonia, e às vezes, depois de sair do trabalho, minha mãe voltava ao OASIS e me encontrava lá, onde eu contava como tinha sido meu dia ou mostrava os desenhos que tinha feito ou apresentava algum novo amigo virtual.

A parte de dentro da minha Casa da Árvore da Liberdade era um grande cômodo circular com várias janelas, nos dando uma vista panorâmica da floresta ao redor, cheia de milhões e milhões de árvores idênticas, cada uma com uma casa da árvore idêntica nela. Essa densa floresta de casas da árvore parecia se estender infinitamente em todas as direções.

Como todas as casas da árvore, a minha tinha um tronco oco no centro, com uma escada em espiral até o chão. Eu tinha decorado a casa para ser igual à casa da árvore em que a família de Chewbacca morava em Kashyyyk no *Star Wars Holiday Special*. Aech percebeu isso segundos depois de chegar e deu uma risada, então soltou um grunhido wookiee de reconhecimento. Eu não ri. Estava ocupado demais me controlando para não cair no choro enquanto olhava o lugar.

Havia uma televisão gigante em um lado da sala, posicionada diretamente em frente a um sofá azul ainda maior. A TV ainda estava passando uma lista dos programas favoritos do Wade de onze anos. No momento havia um muppet verde apresentando, e depois de alguns segundos o identifiquei como Gary Gnu, o apresentador de *The Gary Gnu Show*. Ele tinha cabelo e cavanhaque laranja, e estava falando uma frase que devo ter ouvido centenas de vezes enquanto crescia aqui: "As g'notícias só são grandes g'notícias com Gary Gnu!"

Girando os botões gigantes da televisão da casa da árvore, dava para ver filmes da imensa biblioteca de programas gratuitos de antigos canais educativos infantis do final do século XX. Programas como *3-2-1 Contact*, *The Big Comfy Couch*, *Captain Kangaroo*, *The Electric Company*, *The Great Space Coaster*, *Mister Rogers' Neighborhood*, *Pee-wee's Playhouse*, *Romper Room*, *Reading Rainbow*, *Vila Sésamo*, *Zoobilee Zoo* e muitos mais. Kira e Og usaram suas vastas fortunas para comprar os direitos desses programas esquecidos havia muito tempo e colocá-los no arquivo gratuito de vídeos aqui em Halcydonia, onde futuras gerações de crianças poderiam aproveitar e aprender com eles para sempre.

Mas os Morrow não pararam por aí. Eles também recriaram os sets de todos esses antigos programas educativos como ambientes virtuais no OASIS, e todos os personagens como NPCs. Então espalharam esses personagens e ambientes por toda a superfície de Halcydonia, misturados com as quests e minijogos educativos que eles mesmos criaram. Era uma das muitas razões pelas quais Halcydonia parecia um lugar tão mágico para passar o tempo para mim, um menino solitário nas pilhas. Quando eu passeava pela paisagem mágica (totalmente sem propagandas e microtransações), às vezes via Elmo da *Vila Sésamo* conversando com Chairy de *Pee-wee's Playhouse*. Então os dois me convidavam para um jogo de Desculpa! ou Problema numa mesa de piquenique próxima. Esse tipo de coisa acontecia o tempo todo em Halcydonia. Para uma criança como eu, não era só uma fuga. Era um bote salva-vidas, o único lugar de alegria e pertencimento para um garotinho desesperado por ambos.

Eu sempre pensei nos Morrow como meus dois primeiros professores. Mas agora eu me dava conta de que eles também tinham sido meus pais adotivos. Por isso tinha sido tão incrível conhecer Og pessoalmente e virar amigo dele — e por isso tinha sido tão devastador vê-lo dar as costas para mim. Agora eu sabia que não tinha dado opção a ele.

As paredes da minha casa da árvore eram cobertas de antigos desenhos e projetos artísticos que fiz com a minha mãe. Muitos guerreiros e magos. E Tartarugas Ninja. E Transformers. Também tinha muitas selfies emolduradas dos nossos avatares juntos, tiradas ali mesmo. E a apenas alguns metros, em cima de uma estante, havia uma fotografia nossa de verdade, tirada no nosso trailer, poucos meses

antes de ela morrer. Nela, estávamos fazendo caretas enquanto posávamos para a selfie.

Eu tinha esquecido que a foto estava ali, e vê-la de novo pela primeira vez em uma década foi como abrir uma antiga ferida de novo, bem na frente dos meus amigos.

Art3mis também viu a foto e percebeu minha reação. Na mesma hora ela foi até a estante e virou o porta-retratos. Então voltou e apertou meu ombro para me reconfortar.

— Precisa de um tempinho? — perguntou. — A gente pode esperar do lado de fora.

— Tenho que contar uma coisa para vocês — falei. — Eu tive um colapso nervoso na última vez que vim a este planeta. É por isso que não venho aqui faz tanto tempo.

Eles observaram meu rosto para ver se eu estava brincando, e perceberam que não.

— Eu tinha onze anos na época — continuei. — E minha mãe tinha acabado de morrer de overdose alguns dias antes. Voltei para Halcydonia porque a gente passava muito tempo aqui juntos. Achei que poderia me deixar mais feliz, mas não. Só me fez desabar.

— Sinto muito, Z — disse Art3mis. — Mas dessa vez você não está sozinho. Seus amigos estão aqui. E vamos ficar com você o tempo todo. Tá bom?

Eu assenti. Então mordi o lábio para evitar que tremesse.

Shoto apoiou a mão no meu ombro. Depois Aech fez a mesma coisa.

— Estamos contigo, Z — disse ela.

— Valeu, pessoal — falei quando consegui encontrar minha voz de novo. Então peguei o Terceiro Fragmento e apontei para o escudo na superfície. — Este é o escudo da Rainha Itsalot, a governante do reino

de Itsalot, um pequeno continente ao sul em que ficam a maior parte das quests de matemática.

Abri um mapa do planeta e deixei ele visível a todos. Era igual ao Mapa de *Dora, a aventureira*, mas desativei o som da guia antes que cantasse seu nome.

— Estamos aqui — falei, apontando para a Floresta Amigável. — A rainha mora no Castelo Cálculo, que fica ao sul, além da Cordilheira MaisCoisa e depois do Mar Gangorra. Não dá para se teletransportar neste planeta, e a gente levaria horas para chegar lá a pé. Mas eu sei um atalho. A saída é por aqui.

Fiz um sinal para a escada em caracol dentro do tronco oco da árvore no centro da sala. Shoto correu e começou a descer primeiro, com Aech logo atrás. Mas ela teve que parar e reduzir seu avatar pela metade para conseguir passar pela escada apertada. Enquanto fazia isso, fui pegar minha mochilinha do Clube dos Aventureiros da Halcydonia no gancho da parede. Essas mochilas não podiam ser adicionadas ao seu avatar, e os itens só funcionam neste planeta, então todo mundo as deixava nos armários ou nas Casas da Árvore da Liberdade, como eu.

A mochila idêntica da minha mãe estava pendurada bem ao lado da minha. Tentei não olhar, mas é claro que olhei. Na aba estava bordada em fio cor-de-rosa a palavra *Mamãe*.

Liguei o software de supressão emocional na minha interface para que Art3mis não me visse chorar. Consegui continuar andando. Coloquei a mochila nas costas do meu avatar. Quando fiz isso, ela automaticamente aumentou para caber no meu corpo de 21 anos. Eu me virei para seguir os outros escada abaixo. Mas Art3mis estava parada no meu caminho. O software de supressão emocional estava

funcionando — de jeito nenhum ela devia saber que eu estava chorando, mas de alguma forma sabia. Tentei passar por ela. Mas, como na primeira vez que nos conhecemos, ela se recusou a me deixar passar.

Em vez disso, abriu os braços e me envolveu — algo que eu tinha aceitado fazia muito tempo que ela nunca mais faria. Ela me abraçou com força até eu finalmente controlar o choro.

Samantha sabia tudo da minha mãe, que eu a tinha encontrado morta por overdose no nosso sofá quando tinha onze anos. Foi heroína misturada com alguma outra coisa, eu acho. Essa era a razão pela qual eu tinha evitado todas as gravações INO de usuários de heroína durante o primeiro ano inteiro da INO-net. Então a curiosidade finalmente me venceu e eu mergulhei no buraco dos viciados em heroína. Queria experimentar o que minha mãe tinha experimentado em primeira mão. Descobrir exatamente que tipo de loucura minha mãe buscava quando sofreu a overdose accidental. Sempre imaginei que devia ser uma sensação bem incrível, se ela achou que valia a pena perder a vida por isso. Usar drogas por gravações da INO não era a mesma coisa que enfiar a parada na veia. A sensação era a mesma, mas não causava os danos a longo prazo nem os sintomas físicos do vício. E evitava o risco de morte accidental. Então as gravações da INO me permitiam experimentar a mesma sensação que a minha mãe tinha, mas sem destruir meu corpo e meu cérebro no processo. Não achei nada esclarecedor.

Limpei os olhos e respirei fundo várias vezes até me controlar de novo. Então abri um sorriso forçado e fiz um joinha para Art3mis. Ela assentiu e segurou minha mão, seguindo à minha frente na escada em caracol. Quando chegamos ao fim, abri a porta de madeira pesada e

juntos saímos para a Floresta Amigável, onde Aech e Shoto estavam esperando. Os dois estavam parados lado a lado num raio de sol que atravessava as folhagens, iluminando insetinhos e partículas de poeira flutuando no ar ao redor deles.

Pensei que Art3mis soltaria minha mão antes que Aech e Shoto percebessem, mas não. Ela deixou que vissem. E Aech e Shoto fingiram nem notar.

Apontei para um caminho seguindo para sul, atravessando a floresta densa de casas da árvore ao nosso redor.

— A Cordilheira MaisCoisa fica para lá — falei. — Só me sigam de perto, um atrás do outro, e só pisem onde eu pisar. Não parem para falar com ninguém, nem avatares nem NPCs. Aliás, não toquem em nada e, se der, evitem olhar para coisas por mais de alguns segundos. Se não vocês podem ativar algum minijogo educacional ou quest secundária e vão ser forçados a completar, e vamos ter que continuar sem vocês. Não temos tempo de parar e jogar *As pistas de Blue*. Certo?

Todos assentiram, e nós quatro partimos, correndo para o norte pela trilha a toda velocidade.



Depois que chegamos ao fim da Floresta da Liberdade, entramos no Campo de Holden — um campo extenso de centeio, localizado numa posição precária à beira dos Penhascos Salinger, um lugar em que eu havia completado várias quests sobre livros em séries diferentes. Também tinha jogado pega-pega muitas vezes nesse campo, com outras crianças do mundo todo. Crianças que nunca conheci e nunca

conheceria no mundo real, com nomes de usuário que provavelmente tinham sido mudados havia muito tempo.

Art3mis apoiou a mão no meu ombro, me trazendo de volta ao presente.

— Precisamos continuar — disse ela.

Eu os levei pelo limite do campo de centeio para uma estradinha pavimentada que serpenteava para o norte, passando por campos com colinas até a Cordilheira MaisCoisa ao longe. Meus arredores pareciam ainda mais vibrantes e realistas do que eu me lembrava — até eu me dar conta de que era porque era a primeira vez que eu experimentava esse lugar com um headset INO.

Ouvi um grito animado e olhei para cima. Havia algumas crianças voando em seus solecópteros. Eu tinha um no inventário, mas só cabia uma pessoa, e era preciso ficar soletrando palavras sem parar para voar. Precisávamos de outra forma de transporte.

Seguimos a estrada até chegarmos a uma casinha de fazenda com um celeiro vermelho atrás. Havia um carrinho de mão perto da estrada, com um ancinho apoiado. Levei Aech, Shoto e Art3mis até o carrinho de mão e parei num ponto específico da estrada, então comecei a cantar para o céu, o mais alto que consegui.

— *It's the Great Space Coaster!* — gritei, cantando a música do programa. — *Get on board! On the Great Space Coaster! We'll explore!*

Continuei cantando até a melodia começar a tocar do nada. Art3mis riu e assentiu, reconhecendo, e começou a cantar comigo. Mostrei a letra em uma janela de navegador para que Aech e Shoto cantassem também.

Enquanto cantávamos, um carrinho de montanha-russa amarelo voador surgiu do céu e voou por baixo de nós, colocando nossos

avatares nos seus ótimos bancos de couro.

— Bem-vindos ao Grande Carrinho de Montanha-russa Espacial — falei, colocando as mãos no manche do carrinho. — Transporte de graça para o Castelo Cálculo! Coloquem os cintos de segurança, ou vão cair.

Mirei o carrinho para a Cordilheira MaisCoisa no horizonte e pisei fundo no acelerador. Mantive assim até estarmos passando por cima dela. Passamos por cima do ponto inicial da lendária quest da Trilha do Oregon. Um momento depois, voamos acima da vizinhança do Mister Rogers. Então seguimos para o sul, pela costa do Mar Gangorra, e alguns minutos depois passamos pela Ilha Gullah.

Quando apontei a ilha para Aech, ela abriu um sorriso, e quando começou a falar de como amava o programa quando era criança, me peguei sorrindo também. Não tinha me dado conta de como sentia falta deste lugar. Por que passei tanto tempo fugindo daqui? Era gostoso de verdade estar de volta, apesar das circunstâncias.

Depois que passamos da cordilheira, pousei o carrinho do lado de fora dos portões dourados da Cidade Halcydonia. Era a única entrada, protegida pelo Sentinela da Subtração, um gigante estoico de pedra que só abria o portão depois que você resolvia uma série de problemas de subtração para ele. Depois que resolvi, o Sentinela da Subtração assentiu, sério, e me deixou entrar. Aech, Shoto e Art3mis tiveram que fazer a mesma coisa. Quando todos passamos, comecei a correr, levando meus amigos pelo labirinto de ruas da cidade.

Enquanto descíamos uma rua de paralelepípedos, vi algo estranho e completamente fora do lugar: um maravilhoso Buick Roadmaster conversível bege de 1949 que reconheci na hora como sendo de *Rain Man*. Dentro, estava um jovem Tom Cruise — ou melhor, o

personagem do filme, Charlie Babbitt. Ele estava apenas sentado ao volante, batucando com a mão direita quase como se ouvisse música. Mas não havia música, e o batuque tinha um ritmo estranho. Constante como um metrônomo, só que de vez em quando parecia que ele estava deixando o dedo no volante um pouco mais. O padrão me lembrou de uma cena de *Jornada nas estrelas V: A última fronteira*, e por algum motivo levei um momento para identificar, mas aí entendi: será que ele estava batucando uma mensagem em código Morse?

Abri o software de tradução Mandarax e o usei para traduzir o código Morse, mas só descobri que ele estava dizendo M-O-R-S-E.

Eu nunca tinha visto um NPC do Tom Cruise em Halcydonia. Conteúdo de filmes que não eram infantis era totalmente proibido aqui. Então o que estava acontecendo?

Menos de um minuto depois, vi outro NPC fora de lugar — Raymond “Rain Man” Babbitt, o personagem de Dustin Hoffman do mesmo filme. Ele estava olhando para o nada, se balançando devagar, mudando o peso do pé direito para o esquerdo. Mas logo percebi que ele estava fazendo esses movimentos em um padrão — uma mistura de pulos curtos e longos, como código Morse. De acordo com o software tradutor Mandarax, seus pés diziam a mesma palavra que o irmão batucava no volante: M-O-R-S-E.

Eu não tinha tempo para pensar nisso agora, porque havíamos chegado ao Castelo Cálculo, localizado no centro da cidade. Subimos os degraus ornamentados de mármore, com várias equações e fórmulas matemáticas esculpidas neles, e passamos pela bela entrada do castelo, até a sala do trono da Rainha Itsalot.

Em geral, ela não nos receberia assim tão rápido. Mas eu já tinha conhecido a rainha antes, quando ela me presenteou com o Ábaco de

Prata de Itsalot, por completar todas as quests matemáticas do planeta antes do meu 12º aniversário. Quando apresentei o ábaco para o mestre de armas de Itsalot, ele fez uma medida e saiu do meu caminho, deixando que eu e meus amigos passássemos.

Caminhamos pelo longo tapete de veludo vermelho que levava à rainha, que acenou para mim do trono. Ela usava uma coroa dourada com uma grande pedra preciosa incrustada em formato de mais, e fórmulas e equações matemáticas adornavam seu manto, bordadas ao tecido dourado com fio vermelho. O escudo da família — o mesmo que aparecia no Terceiro Fragmento — estava pendurado na parede atrás dela.

Ela estava lendo um grande livrão de histórias para um grupo de filhotinhos de animais reunidos aos seus pés. Mas quando me viu chegando, fechou o livro e mandou todos embora.

Quando cheguei ao trono, me ajoelhei e baixei a cabeça, indicando a Aech, Shoto e Art3mis que fizessem o mesmo.

— Pode se levantar, Sir Parzival! — exclamou a Rainha Itsalot. — Meu nobre súdito e amigo! Que bom vê-lo depois de tantos anos. O que o traz de volta ao meu reino?

Fiquei de pé, então mostrei o Terceiro Fragmento e o escudo desenhado nele.

— Estou em uma missão para achar os Sete Fragmentos da Alma da Sereia — falei. — E acho que um deles pode estar escondido no seu reino. Será que a senhora poderia me ajudar a encontrá-lo, Vossa Majestade?

Seus olhos se arregalaram de surpresa. Ela pareceu se divertir muito com isso.

— É claro que posso, meu querido rapaz! — respondeu ela. — Fui incumbida de proteger o fragmento muito tempo atrás. Eu me perguntei se alguém algum dia apareceria para buscá-lo, e agora cá está você, enfim. Mas antes que possa lhe dar o fragmento, você vai precisar ganhar os cinquenta Emblemas de Mérito da Halcydonia.

Atrás de mim, ouvi meus três amigos ofegarem. Olhei para trás.

— Ah, meu Deus — disse Aech. — *Cinquenta?* Quanto tempo isso vai levar?

— Relaxem — falei. — Eu passei anos aqui, juntando todos esses emblemas com muita ajuda da minha mãe...

Abri meu inventário e procurei até encontrar a faixa dos meus Emblemas de Mérito da Halcydonia. Então, apresentei-a à rainha com as duas mãos.

Ela pegou a faixa e a avaliou, passando os dedos enrugados pelas fileiras de emblemas bordados, cada um com um símbolo ou ícone diferente. Ela os contou um por um e, quando chegou a cinquenta, sorriu e assentiu. Então estalou os dedos e um brilho intenso surgiu.

Quando meus olhos se recuperaram, vi que minha faixa tinha sumido das mãos da rainha. Agora, ela segurava o Quarto Fragmento. Ele brilhava na luz que entrava na sala do trono pelos milhares de vitrais do teto abobadado. (Cada vitral era uma homenagem a um professor de escola pública diferente e tinha sido colocado aqui por um aluno.)

A Rainha Itsalot inclinou o fragmento de forma que refletisse os diferentes raios de luz, transformando a sala do trono em um caleidoscópio gigante por alguns segundos. Então ela abaixou a mão e o estendeu, oferecendo-o para mim.

Eu me ajoelhei diante dela, então estiquei o braço e peguei o fragmento das mãos da rainha, com cuidado para não olhá-la nos olhos. (Se fizesse isso, seria bem possível que ela me mandasse em uma quest matemática obrigatória para resgatar um parente da realeza — em geral seu marido, o idiota do Rei Itsalot, que estava sempre sendo preso pelo malvado mago Multiplikatar, que o jogava nas Masmorras da Divisão Longa, abaixo do Pico Transferidor, no alto da Cordilheira MuitaCoisa.) Quando envolvi o fragmento com os dedos, mais uma vez tentei me preparar para o solavanco que sabia que viria, do preço que tinha que pagar...



Eu — ou melhor, Kira — corri para um escritório bagunçado onde Og estava sentado à mesa, trabalhando duro no computador. Ele se virou e Kira estendeu o bloco de desenho, e vi que ela havia desenhado o logo da empresa Halcydonia Interactive.

Esse era outro momento que eu já tinha ouvido Ogden Morrow contar em entrevistas e na biografia. Kira tinha desenhado o logo num arroubo de inspiração no seu escritório, no departamento de arte da GSS, e então correra até o escritório de Og para lhe mostrar.

Og olhou o desenho e gritou:

— É perfeito!

E se levantou para envolver Kira em um abraço.



Então me vi de volta à sala do trono da Rainha Itsalot em Halcydonia, segurando o Quarto Fragmento. Eu nem precisei virá-lo para ver a pista dessa vez, porque por acaso já estava virada para mim quando ergui o fragmento para olhá-lo.

Era outro símbolo, criado por uma combinação de símbolos. Parecia os símbolos de gênero, Marte e Vênus, alinhados e um em cima do outro, como se estivessem transando, com um número sete ao contrário, cuja trave superior se enrolava em espiral em cima de tudo. Juntos, isso formava um símbolo que era imediatamente reconhecível por qualquer estudioso da cultura pop do fim do século XX, e por qualquer fã de verdade de rock ou funk:



Quando vi isso, comecei a rir sem acreditar. Então fechei os olhos e balancei a cabeça, me preparando para a zoeira sem limites que sabia que Aech faria em segundos.

Fiz uma reverência e agradei à rainha, depois recuei até conseguir sair do tablado. Quando me virei, no primeiro degrau, vi Art3mis, Aech e Shoto me observando ansiosamente, tentando ler minha expressão. Art3mis estava com todos os dedos cruzados e erguidos para me mostrar.

— E aí? — perguntou Aech.

Baixei a cabeça, derrotado, e ergui o fragmento para que eles vissem o símbolo marcado nele. Então fechei os olhos e contei até três em silêncio. Mal passei do um...

— Ah, puta merda! — gritou Aech. — Não acredito! Não pode ser!
— Ela tentou fazer uma dancinha sexy para mim, então começou a dançar à minha volta. — É o Símbolo do Amor Número 2, Z! É o *Prince*!

— Um príncipe? — perguntou Shoto.

— *Prince* — disse Aech. — O “artista anteriormente conhecido”? O príncipe do funk! O papa do pop! Sua Malvadeza Real. O Roxo!

— Ah, tá — disse Shoto. — O cara que mudou o nome para um Glifo de Vigilância nos anos 1990, né?

Aech apontou para ele, séria, então abriu um sorriso.

— Estamos com sorte, pessoal — falou ela, ainda dançando. — Meu pai deixou a coleção toda de discos e filmes do Prince quando se mudou. Eu cresci ouvindo isso. Provavelmente sei mais sobre o Prince e suas criações artísticas que qualquer outro ser humano na história.

— Eu sei — falei. — Você tem ideia de quantas vezes tentou me fazer assistir a *Purple Rain* com você?

Ela parou de dançar e apontou um dedo acusatório para mim.

— E você se lembra de quantas vezes realmente viu o filme inteiro comigo? Nenhuma. Nunca. *Nem uminha*. E nós dois sabemos o motivo, né? Porque Prince sempre deixou você meio confuso e desconfortável sexualmente.

O antigo Wade teria negado. Mas como eu disse, a INO tinha aberto horizontes para mim. O suficiente, pelo menos, para que eu reconhecesse a verdade sobre minha adolescência.

— Tá, talvez isso seja *um pouco* verdade — respondi, sorrindo. — Sempre que eu assistia a antigos episódios de *Friday Night Videos* e passava “When Doves Cry”, eu sempre desviava os olhos quando ele saía da banheira. Todas as vezes. — Coloquei a mão direita sobre o coração. — Por favor, aceite minhas sinceras desculpas, Aech. Sinto muito por nunca ter me permitido apreciar a genialidade do Prince.

Aech fechou os olhos e ergueu a mão aberta para o céu como uma cantora gospel e gritou:

— Finalmente! A verdade!

— Então, aonde temos que ir? — perguntou Shoto. — Suponho que tenha um planeta do Prince em algum lugar?

Aech fez uma cara feia para ele.

— Sim, seu ignorante. Tem um planeta *inteiro* no OASIS dedicado ao Prince, à sua vida, sua arte e sua música. Mas não chamamos de "Planeta do Prince". O nome é o símbolo impronunciável. O símbolo no fragmento. Mas você pode chamar pelo apelido, "O Além-Mundo". Começou como um santuário criado após a morte do Prince, durante a primeira década do OASIS on-line. Kira Morrow foi um dos fãs que ajudou a criá-lo.

Aech abriu um holograma do Além-Mundo. Não era uma esfera, como a maioria dos planetas do OASIS. Tinha o formato exato do símbolo gravado no Quarto Fragmento — o que Aech tinha chamado de Símbolo do Amor Número 2.

— Fica no Setor Sete, bem ao lado de Beyoncé, Madonna e Springsteen, no cluster dos superastros — disse Aech. — A superfície do Além-Mundo é coberta por uma recriação estilizada do centro de Minneapolis no fim dos anos 1980, junto com locais de outros filmes e clipes do Prince. Dá para entrar em simulações de cada show e boate onde ele tocou durante a carreira. É um lugar grande... Fácil se perder e andar em círculos. E nós nem sabemos onde começar a procurar pelo fragmento...

— Com sorte o fragmento vai nos dar outra pista quando chegarmos — falei.

Aech assentiu.

— Não tem momento melhor que o agora — falou. — Vamos nessa?

Assenti e me virei para dar tchau para a Rainha Itsalot, que mais uma vez estava lendo para seus súditos filhotinhos. Ela acenou de volta, e me ocorreu que eu deveria perguntar se ela tinha visto Ogden Morrow hoje mais cedo. Mas não. Og só tinha pegado os três primeiros fragmentos antes de parar. O que era bem estranho, agora que eu tinha parado para pensar. Og era um dos criadores da Halcydonia. Esse deveria ser o fragmento mais fácil para ele obter. E seria também um lugar muito fácil para ele esconder pistas sobre sua localização, já que tinha permissão de administrador no planeta todo, e controle total dos NPCs, então poderia mudar o que quisesse...

Foi aí que percebi. Talvez Og tivesse deixado pistas para mim aqui. Já tinha visto, até — os NPCs de Tom Cruise e de Dustin Hoffman. Mas o que ele estava tentando dizer? Como seu recorde em *Ninja Princess* eu só precisava descobrir por que ele...

Então, um ícone piscou na nossa interface. Eu estendi a mão e cliquei no meu.

— Recebemos uma mensagem de Faisal — falei. — Ele disse que precisa nos ver agora. Quer que voltemos à sala de reuniões na Gregarious para que Anorak não consiga nos espionar.

— Foi mal, Aech — disse Art3mis, colocando a mão no ombro dela. — Parece que vamos ter que fazer uma paradinha antes de ir para o Além-Mundo.

— Tá bom — falou Aech. — Mas é melhor que o Faisal seja rápido!

— É — disse Shoto. — E é melhor que ele tenha umas boas notícias para a gente dessa vez.

Antes que eu pudesse dizer que isso era bem improvável, Aech usou seu anel de adm para nos teletransportar direto para a sala de reuniões na Gregarious.

E foi isso mesmo. Assim que nos sentamos, Faisal falou que tinha "mais notícias ruins para contar". Mas assim que ele começou a explicar a situação, logo ficou claro que "ruim" não era um adjetivo forte o suficiente, e que "totalmente apocalíptico" seria a definição mais correta.



Com todos nós na sala de reunião, sentados nos lugares de sempre ao redor da mesa, Faisal pediu que os engenheiros do OASIS confirmassem que Anorak não estava por perto ou sequer no planeta. Também disseram que tinham colocado Anorak na lista de pessoas bloqueadas no planeta, então ele nem poderia mais entrar na Gregarious. Também pedimos aos adms para adicionar mais algumas camadas de segurança à sala de reunião, selando-a do restante do OASIS e tornando-a impossível de espionar por meios mágicos ou tecnológicos.

Depois que tomamos todas as precauções imagináveis, Faisal parou à frente e pigarreou algumas vezes. Então, em uma voz desanimada, perguntou se queríamos as “notícias ruins” ou as “notícias piores ainda” primeiro.

“Notícias ruins” ganhou por unanimidade.

— Outro problema surgiu por conta da modificação do firmware feita por Anorak — falou ele. — Eu não falei para vocês até agora

porque não queria distraí-los enquanto procuravam os...

— Fala logo, Faisal! — gritou Aech.

— Tudo bem — disse Art3mis. — Pode contar o que está acontecendo. A gente não vai demitir você.

Faisal contraiu os lábios e por alguns segundos parecia que ia cair no choro.

— Anorak descobriu uma forma de alterar o comportamento dos nossos NPCs.

Nós todos gritamos "O quê?!" em uníssono, tão alto que Faisal se encolheu. Ele fechou os olhos por alguns segundos, então abriu de novo e continuou:

— Mais ou menos uma hora atrás, todos os NPCs dos setores um a quatro começaram a se comportar de forma errática e sair de seus limites operacionais. Alguns desses NPCs rebeldes até saíram de seus planetas...

— NPCs não *podem* sair dos planetas — interrompeu Art3mis. — A não ser que sejam programados para isso, como parte de uma quest de usuário...

— Verdade — respondeu Faisal. — Anorak deve ter alterado a programação deles de alguma forma.

— Certo — falei. — E exatamente o que esses NPCs rebeldes estão fazendo?

Faisal indicou a tela onde começaram a ser exibidos vários vídeos curtos de usuários. Todos nos davam uma visão em primeira pessoa de um ou mais NPCs saindo de seus personagens de repente, ficando loucos e atacando avatares de jogadores do nada. Vimos surfistas, parceiros, vendedores, mecânicos, mordomos, empregados, cidadãos comuns e mentores sábios pirando totalmente em centenas de mundos

do OASIS. Aquelas imagens faziam parecer que o OASIS tinha de repente virado uma mistura horrenda de Westworld, Futureworld e Jurassic World, com pitadas de Imaginationland, Tomorrowland e Zombieland no meio.

— Os NPCs nesses setores ficaram homicidas ao mesmo tempo — continuou Faisal. — Faz pouco mais de vinte minutos. E agora podem usar os terminais de teletransporte, então estão espalhados pela simulação inteira, atacando e matando qualquer avatar com o azar de se deparar com eles. Parecem atacar os jogadores assim que os veem, aleatoriamente. Até em áreas seguras, em que ser derrubado por NPCs teoricamente é impossível. Os NPCs pegam dinheiro, armas, itens mágicos e artefatos dropados pelos avatares mortos. — Ele indicou a tela. — E aí levam tudo isso para Chthonia e entregam para Anorak no castelo. Olhem só...

Ele mostrou outro vídeo que parecia ter sido tirado do ponto de vista de vários NPCs hackeados. Vimos uma imagem do Castelo Anorak ao longe, com centenas de milhares de NPCs enfileirados em frente. Eles lentamente entravam no castelo e depois saíam por uma das várias passagens externas, todos agora usando armaduras de couro vermelha e preta. Depois que os NPCs chegavam ao gramado, se juntavam às fileiras que cercavam ordenadamente o castelo. Essas fileiras se estendiam até o horizonte em todas as direções, como orcs se reunindo ao redor de Isengard.

Então o vídeo mudou para outro NPC — um parado dentro da sala do trono no castelo. Anorak estava sentado no trono dourado, com uma perna pendurada no braço. Sorrento estava de pé à direita dele, com um sorriso maligno no rosto, tentando parecer assustador. Usava uma armadura completa negra coberta de espinhos. Suas mãos (com

manoplas pretas enormes) estavam descansando no pomo de uma espada bastarda gigante de lâmina negra com runas mágicas gravadas na lâmina. Quando as traduzi, descobri que o avatar de Sorrento parecia estar carregando a espada amaldiçoada Tormentífera, e de repente fiquei pálido.

Faisal pausou o vídeo por um momento e deu zoom na cara metida de Sorrento.

— Nós descobrimos como Anorak estava se comunicando com Sorrento na prisão — continuou Faisal. — Como suspeitamos, era durante seu horário de recreação semanal no OASIS. Por trinta minutos a cada sábado, Sorrento podia usar um equipamento háptico convencional. Seu registro de uso indica que ele passava quase esse tempo todo em uma biblioteca pública em Incipio, lendo artigos sobre o sr. Watts e os outros membros do High Five. Parece que Anorak controlou o terminal da biblioteca que Sorrento usava para abrir uma janela de bate-papo com ele. O software de monitoramento dos presos falhou na época, e Anorak apagou qualquer registro do que eles disseram, mas achamos que deve ter sido assim que eles coordenam a fuga de Sorrento. — Ele soltou um suspiro. — Ainda não temos ideia de onde ele ou Og estão.

— Não dá para encontrar a localização de Sorrento no mundo real? — perguntou Shoto. — Pela conexão ao OASIS?

Faisal balançou a cabeça.

— Parece que Sorrento está acessando a simulação através de uma série de servidores proxy internacionais, escondendo sua localização real. Anorak claramente tomou algumas precauções de segurança por ele.

Faisal indicou a tela de novo. Ele centralizou a imagem em Anorak, sentado em seu trono cheio de pedras preciosas. A IA estava com a mão esquerda erguida para a fila de NPCs que passavam rapidamente por ela, sugando o fluxo constante de armas e itens mágicos que eram apresentados. Avaliando as coisas, percebi que seus olhos estavam passando por tudo aquilo velozmente, como se estivesse escaneando a descrição de cada item na sua interface conforme eram adicionados ao seu inventário. Com a mão direita, Anorak também descartava itens indesejados continuamente, que então eram recolhidos e tirados da sala por outros NPCs, agora todos usando a mesma armadura vermelha e preta, combinando com as cores do seu manto. Quando o NPC recebia seu novo traje, a etiqueta de nome acima de sua cabeça também mudava para "Acólito de Anorak".

— Pela madrugada! — murmurou Art3mis. — Me parece que Anorak está formando um exército. E montando um arsenal.

— Para mim, parece que ele está procurando um item específico — respondeu Shoto. — Talvez seja por isso que ele reprogramou os NPCs para começar a matar avatares e saquear seus inventários? Porque está tentando encontrar algo específico? Como um artefato com habilidades únicas?

Faisal deu de ombros.

— Talvez — respondeu. — Acho que vamos descobrir em breve...

— Certo, Faisal — disse Art3mis. — Pode contar a notícia ainda pior.

— Meu Deus — resmungou Aech, balançando a cabeça. — Tinha até me esquecido das notícias piores.

Faisal assentiu, ficou tenso por alguns segundos, então respirou fundo de novo.

— Os avatares dos usuários da INO pararam de renascer depois de morrerem.

A sala ficou em silêncio por vários segundos enquanto todo mundo tentava processar suas palavras.

— Certo... — falou Art3mis devagar. — Então o que acontece com o usuário quando o avatar dele morre?

— *Nada* acontece — respondeu Faisal. — O avatar não reaparece no OASIS, e eles também não acordam no mundo real. Mas o headset INO continua ligado e preso ao cérebro. Os padrões cerebrais dos usuários indicam que ainda estão logados no OASIS. — Ele deu de ombros. — Todos parecem estar presos em um limbo.

— Meu Deus — resmungou Art3mis. — Eles estão sentindo alguma coisa? O que estão fazendo?

Faisal balançou a cabeça.

— Não sabemos — respondeu ele com a voz trêmula. — Não temos como descobrir o que os usuários estão sentindo.

Aech pigarreou.

— Alguém mais acha essa porra completamente assustadora? — perguntou ela, erguendo a mão direita. — Porque eu acho.

Eu e Shoto erguemos a mão em solidariedade.

— É possível que o enfermware de Anorak simplesmente tenha bugado o processo de renascimento — disse Faisal, esperançoso. — Então agora, quando o avatar de um usuário da INO é morto, ele fica preso em um limbo sem sonhos onde não sentem absolutamente nada.

— É, talvez — disse Aech. — Ou talvez Anorak esteja mandando todo mundo para o Nono Círculo do Inferno, Faisal! — Ela jogou as mãos para o alto, de repente à beira da histeria. — Quem sabe, cara? Talvez agora, quando um dos nossos avatares for morto, em vez de

renascer, a gente de repente acorde sendo torturado por klingons em minas de dilítio no asteroide congelado de Rura Penthe! E provavelmente também vamos estar em uma linha do tempo acelerada que faz três segundos parecerem três mil anos!

— Puta merda — sussurrou Shoto. — Será que o Anorak pode fazer isso?

— Não, claro que não! — exclamou Faisal. — Quer dizer, duvido muito que o que a srta. Harris descreveu sequer seja possível... — Ele parou e ouviu o que os adms estavam discutindo no seu ouvido por um momento, então suspirou e falou: — O consenso parece ser que... não sabemos o que esses usuários estão sentindo. E não achamos que conseguiremos descobrir até um deles acordar e nos dizer.

— Ou até um de nós ser morto na caça ao tesouro de Anorak — falei. — Aí vamos descobrir por conta própria. Em primeira mão...

Todo mundo ficou em silêncio por alguns segundos. Resisti à vontade de checar a minha contagem de tempo da INO. Em vez disso, comecei a massagear as têmporas, me forçando a permanecer calmo.

— Esses vídeos que você mostrou já foram postados na INO-net? — perguntou Art3mis.

— Sim — respondeu Faisal. — Foi onde encontramos.

— Então agora o mundo todo sabe que Anorak está doido — falou ela. — Todo mundo está vendo que ele dominou nossos NPCs. Por que não somos sinceros e contamos a verdade aos usuários? Eles merecem saber que foi Anorak que hackeou o firmware da INO, e que é por causa dele que não dá para deslogar ou renascer. A GSS não vai conseguir esconder esse segredo, Faisal.

— Não para sempre — respondeu ele. — Mas se continuarmos soltando atualizações, dizendo que vamos resolver o problema em mais

alguns minutos, podemos evitar o pânico até tudo isso acabar. Se contarmos a verdade...

— ...seria caos total, on-line e off-line — completou Aech, balançando a cabeça.

Faisal assentiu e pigarreou.

— Se vocês quatro aprovarem — falou —, nosso departamento de relações públicas quer soltar outra atualização, culpando o comportamento errático dos NPCs em outro bug, causado pelo mesmo update "corrompido" do firmware da INO responsável pelo problema com o logout. Mais uma vez, vamos afirmar que estamos trabalhando no problema e que tudo deve ser resolvido em trinta minutos. Também vamos nos desculpar pelo comportamento dos NPCs rebeldes, garantir ressurreição para qualquer usuário cujo avatar foi morto e prometer que vamos restaurar créditos e itens assim que o problema for corrigido.

— E o Anorak? — perguntou Shoto. — Como explicamos o comportamento dele?

— Até onde o público sabe, Anorak é só outro NPC. Adormecido no sistema pelo Halliday. Então podemos culpar o comportamento dele pelo mesmo bug do firmware que afetou os outros NPCs.

— E o problema do renascimento? — perguntei. — Isso também já é público?

— Ainda não — disse Faisal. — Os usuários com esse problema estão presos no limbo, então obviamente não podem reclamar com ninguém sobre a situação. Mas logo as pessoas vão perceber que os amigos não estão voltando, aí...

— Vão começar a temer o pior — completou Aech. — Eu com certeza estou temendo.

— Tem mais um motivo pelo qual temos que manter essa farsa — completou Faisal. — Lembrem-se de que menos de dez por cento dos usuários da INO têm cabines de imersão para se protegerem enquanto estão on-line. A maioria das pessoas se tranca em um quarto ou armário enquanto dormem, supondo que vão conseguir ver qualquer problema nos feeds de vigilância e deslogar a tempo de acordar e se defender. Muita gente está completamente vulnerável agora. Se o mundo todo souber o que está mesmo acontecendo...

— Ele tem razão — disse Art3mis, baixando a cabeça e fechando os olhos. — O que vocês acham que vai acontecer quando criminosos do mundo inteiro perceberem que estão cercados de alvos fáceis? Pessoas que não podem mais sair do OASIS para se proteger? — Ela abriu os olhos como se tivesse visto o futuro. — Os policiais, aqueles que não estiverem presos, não vão conseguir ajudar todo mundo. Vai ser a maior onda de crimes do século.

— Caramba, Arty — sussurrou Aech. — Não precisa dourar a pílula.

— Precisamos saber o que está em jogo, Aech — respondeu ela, então olhou para mim.

— Só para explicar — Faisal se meteu —, nada disso efetivamente está acontecendo... ainda. Mas a srta. Cook tem razão. Se isso se estender muito, esse tipo de coisa vai começar a acontecer. Então... quanto antes conseguirmos fazer Anorak soltar todo mundo em segurança, mais vidas serão salvas.

Eu me controlei para não gritar: *Não me diga, Sherlock!* Mas foi por pouco. As coisas estavam começando a sair de controle, e senti uma onda de desesperança. Mesmo que eu e meus amigos conseguíssemos sobreviver a essa confusão, eu não acreditava mais que o OASIS

sobreviveria. Já tinha começado a se autodestruir. Eu não tinha como impedir...

— Temos que encontrar Og — anunciou Art3mis de repente, me encarando. — Ele é a única pessoa no mundo que talvez saiba uma forma de impedir Anorak.

Assenti.

— Quando Og pegou os três primeiros fragmentos para o Anorak — comecei. — Acho que ele só fez isso para poder deixar algumas pistas. Espero que elas nos levem até ele.

Abri a captura de tela que tirei da lista de recordes do *Ninja Princess* — em que Og ficou em primeiro lugar — e abri na tela principal da sala de reuniões.

LUGAR	PONTUAÇÃO	NOME
1	550750	KRA
2	365800	KU

— Og ficou com quase duzentos mil pontos a mais que eu — falei. — Acho que ele não conseguiria um placar tão alto numa partida só até o Castelo Kantan. O que você acha, Shoto?

Shoto pensou por um segundo, então balançou a cabeça.

— Não — respondeu. — Para conseguir essa pontuação, ele teria que terminar o último nível do *Ninja Princess* e continuar jogando no começo do primeiro nível de novo, em vez de desistir como você fez.

— Foi o que eu pensei — respondi. — Mas por que ter o trabalho de fazer tantos pontos assim se ele não precisava?

Art3mis ficou de pé e se aproximou da tela, estreitando os olhos.

— Para deixar essa exata pontuação no topo da lista — disse. — Onde ele sabia que você veria.

Encarei aqueles seis dígitos, repetindo-os sem parar na minha cabeça. Cinco cinco zero sete cinco zero. O número 550750 não me lembrava nada. Tentei procurar no meu diário do graal, mas também não tive nenhum resultado. E aqueles seis dígitos também não pareciam ser coordenadas num mapa. Fiz uma busca geral na internet, mas a maioria dos resultados era preços e números de produtos. Se o número 550750 continha alguma mensagem secreta de Og, eu não sabia decifrá-la.

— Esses primeiros três números — disse Art3mis. — Não são o número da sua casa?

Olhei para ela sem entender e balancei a cabeça.

— Não — falei. — Meu endereço é Monsalvat Boulevard, 2112.

Ela deu um sorrisinho.

— O endereço original, quando Halliday morava lá — insistiu. — Antes de você se mudar e alterar o endereço...

Procurei na memória e alguns segundos depois lembrei o endereço, falando em voz alta:

— Babbitt Road, 550! — gritei. — B-A-B-B-I-T-T! Que nem o sobrenome dos irmãos de *Rain Man*, interpretados por Tom Cruise e Dustin Hoffman...

Abri as imagens que tirei de Charlie e Raymond Babbitt na tela da reunião.

— Vi esses dois NPCs na Halcydonia — falei. — Charlie e Raymond Babbitt. Estavam mandando mensagens em código Morse.

Abri um mapa da região em Nova Albany em que eu morava, no subúrbio nordeste da cidade. Então dei zoom na minha casa, na Babbitt Road, 550.

— Adivinha quem é o dono da propriedade alguns quilômetros adiante? — perguntei. — Na Babbitt Road, 750, perto do cruzamento com a Morse Road?

Art3mis arregalou os olhos.

— Puta merda! — sussurrou. — Era a antiga casa de Og, né? Antes de ele e Kira se casarem e se mudarem para o Oregon?

Faisal assentiu.

— Quando a Gregarious Games explodiu e eles ficaram multimilionários, Halliday e Morrow compraram mansões na Babbitt Road, a poucos quilômetros de distância. Og saiu da residência no número 750 da Babbitt Road quando se casou, mas nunca vendeu a propriedade. — Ele se virou para mim. — Quando saiu da GSS, o sr. Morrow falou que queria manter a casa por razões sentimentais. E caso precisasse voltar para lá. O lugar está vazio faz anos. Protegido por drones de segurança e manutenção automática, que devem estar todos sob o controle de Anorak.

Abri uma visão aérea da casa. Era só o teto de uma grande mansão, com uma garagem e algumas outras construções menores ao redor, cercadas por todos os lados por campos vazios.

— Esconder OG aqui seria bem esperto, na verdade. Definitivamente seria o último lugar em que eu pensaria.

Faisal assentiu.

— A casa ainda tem uma conexão direta à fibra ótica ao servidor principal do OASIS. Instalamos para o sr. Morrow quando ele ainda morava lá. Daria a conexão mais rápida à simulação. Assim como a do sr. Watts, seguindo a avenida.

— Certo — disse Aech. — Vamos supor que *seja* lá que Anorak e Sorrento estão mantendo Og. Como vamos tirá-lo de lá vivo?

— Precisamos oferecer algo em troca — falei. — A liberdade de Og pela Alma da Sereia. — Me virei para Art3mis. — Mas aposto que Og deixou outra mensagem para a gente em Middletown.

Abri minha interface e mandei uma mensagem para Lohengrin, pedindo para ela se teletransportar para a minha localização na Gregarious imediatamente, depois pedi para Faisal dar a Lohengrin e ao restante do clã permissão para se juntarem a nós na sala.

Menos de um minuto depois, as portas da sala de reunião se abriram e por ela entraram Lohengrin, seguida por Rizzo, Wukong, Lilith e Kastagir.

Eles estavam olhando para tudo de olhos arregalados. Mas quando viram Aech, Shoto, Art3mis e eu, seus olhos se arregalaram ainda mais. Então, ao mesmo tempo, os cinco se ajoelharam e baixaram a cabeça. Falei para eles se levantarem, e nós nos aproximamos para recebê-los.

E foi assim que o High Five conheceu o Low Five pela primeira vez, sob circunstâncias extremamente complicadas.



O avatar de Lohengrin ainda estava na sua forma feminina, mas agora usava uma armadura futurista. O restante do clã também usava armaduras parecidas, com armamento pesado. Depois que terminei de apresentar todo mundo (e depois que Lohengrin e os amigos pararam de pirar), Lo me contou o que andou fazendo. Para economizar tempo, ela ligou para os amigos e, juntos, eles cinco decidiram verificar cada uma das 255 versões de Middletown, uma após a outra. Eles já tinham passado por quase todas elas quando Wukong finalmente encontrou uma segunda versão da cidade em que o ano tinha sido alterado de 1986 para 1989 — a que Og visitara. Então o grupo convergiu para aquela versão e procurou por pistas.

— Encontramos várias coisas fora do lugar no porão de Og — contou Lo. — Quando Og estava lá mudando o calendário na parede, também mudou de lugar uma das fitas na prateleira ao lado da TV. Um VHS do último filme de John Belushi, *Estranhos vizinhos*.

— Puta merda! — soltou Aech. — Z, você tinha razão!

Lo olhou para ela, depois para mim.

— Sobre o quê? — perguntou. — O que está acontecendo?

Eu me virei para Art3mis, Aech e Shoto.

— Temos que contar para eles. Se queremos a ajuda deles, eles merecem saber o que está em jogo.

Os outros assentiram. Faisal começou a discordar, mas eu o ignorei e falei para Lohengrin e seus amigos tudo que estava acontecendo: Anorak, seu enfermware e o motivo real pelo qual ninguém conseguia sair do OASIS. Comparados a nós, eles receberam a notícia de que eram reféns muito bem. Xingaram e gritaram bastante, mas ninguém teve uma crise. Depois de um tempo, todos ficaram em silêncio e esperaram que eu continuasse. Então contei que Anorak tinha sequestrado Og também, e que estávamos tentando encontrá-lo.

— Og tem deixado pistas para nós — falei. — Sobre sua localização no mundo real. Parecem indicar que Anorak está mantendo Og como refém na sua antiga casa aqui em Columbus. Alguns quilômetros de distância da antiga casa de Halliday. Og e Halliday eram vizinhos.

— Puta merda! — disse Lo. — Então é por isso que ele pegou aquela fita!

Lo abriu sua interface e começou a procurar no inventário do avatar.

— Também achamos uma campanha antiga de Dungeons & Dragons — disse ela. — Mas não estava com a letra de Og...

— Era de Halliday? — perguntou Shoto. — Quando ainda morava com os pais, Halliday tinha que guardar todas as coisas de D&D na casa do Og porque os pais achavam que D&D era coisa de satanista e proibiam Halliday de jogar.

— Definitivamente não — respondeu Lo. — É o antigo caderno de campanha de Kira. Só existe na versão de 1989 de Middletown.

Lo tirou o caderno do inventário e o mostrou. Era um fichário azul velho. Kira tinha aberto a capa plástica acolchoada para colocar uma folha de título manuscrita entre as camadas, com *A busca pelos Sete Fragmentos da Alma da Sereia* escrito em sua caligrafia única. Ela também tinha desenhado seis fragmentos de cristal em um círculo, com o sétimo no meio. Embaixo disso, no final da folha, tinha escrito: *por Kira Underwood*.

— É um módulo para uma aventura que Kira criou sozinha — explicou Lohengrin. — Depois que ela foi embora de Middletown e voltou para Londres para terminar o ensino médio.

Aech, Art3mis e Shoto trocaram olhares surpresos.

Lo estendeu o fichário para mim e eu o peguei com as duas mãos. Encarei o objeto sem acreditar, então olhei de volta para ela.

— Lo, isso é incrível! Pode acabar salvando a vida de todos nós.

— De nada, Z — falou ela, cheia de orgulho.

Abri a capa de velcro do fichário. Dentro havia um gancho de três argolas com mais de 150 páginas de anotações na caligrafia de Kira, além de dezenas de mapas e ilustrações detalhadas.

— O mais interessante é que Kira fez sua aventura dos Sete Fragmentos no mesmo mundo da campanha de D&D de Halliday: Chthonia.

Chthonia era o nome do mundo de fantasia que Halliday tinha criado para sua campanha de Dungeons & Dragons do ensino médio — a mesma campanha de que Kira começou a participar depois que Og a convidou para jogar D&D com eles. Halliday também usou Chthonia como cenário para todos os primeiros jogos de aventura *Anorak's Quest*. Então, anos depois, quando Halliday criou o OASIS,

construiu uma réplica em tamanho natural de Chthonia dentro da simulação. Era nesse planeta que o Castelo Anorak ficava.

— A aventura de Kira é composta de sete missões diferentes — continuou Lo. — Uma para recuperar cada um dos Sete Fragmentos. Kira criou todas as quests, desenhou mapas para as sete masmorras, também incluiu várias ilustrações incríveis no final, com os diferentes monstros e lugares que apareciam na história. É bem incrível. — Ela apontou para o fichário. — Pelo o que eu entendi, Kira deu esse fichário para Halliday logo antes de voltar para a Inglaterra, em junho de 1989. Tem um recado para ele na primeira página. Kira pede que Halliday mestre esse módulo para Og e o restante da Guilda de Aventureiros de Middletown depois que ela fosse embora, para explicar por que seu personagem sumiu da campanha de D&D. Ela falou que criou essa aventura para que seus amigos sentissem que ela ainda estava com eles em espírito. Disse que esperava que isso fizesse com que eles sentissem menos falta dela.

— A personagem de Kira, Leucosia, aparece no módulo? — perguntou Aech.

Lo assentiu.

— Logo no início — respondeu. —, Leucosia é sequestrada por um mago malvado chamado Hagmar, que a coloca em suspensão e a aprisiona em uma joia mágica poderosa chamada Alma da Sereia. Então ele despedaça a joia em sete pedaços e os esconde em sete masmorras perigosas e cheias de armadilhas, localizadas em sete continentes diferentes. Os jogadores têm que reunir os sete fragmentos e juntá-los na Alma da Sereia para ressuscitar a Leucosia. Então, depois que a trazem de volta, ela lhes dá o poder de ressuscitar outras pessoas também. Aqui, dá uma olhada nisso...

Lohengrin abriu o fichário de Kira numa página quase no final, que continha um desenho do símbolo da personagem de Leucosia — um *L* maiúsculo formado pela interseção de uma espada longa com joias e uma varinha mágica intrinsecamente esculpida, simbolizando a multiclasse de Leucosia: Usuário de Magia/Guerreiro.

Eu já tinha visto aquele símbolo em coleções de arte de Kira e em vários jogos do *Anorak's Quest*.

Kira foi a primeira e única artista a entrar na Guilda de Aventureiros de Middletown, e, de presente aos novos amigos, ela tomou para si a missão de criar símbolos maneiros para os personagens de todos no grupo — símbolos que depois ficariam famosos, graças à inclusão deles em vários RPGs lançados pela Gregarious Games. Foi Kira quem criou o famoso símbolo do personagem de Anorak — a letra *A* em caligrafia que aparecia no manto de Anorak e acima da entrada do Castelo Anorak.

Para Og, ela criou o símbolo de um *O* maiúsculo com um *g* minúsculo no centro, representando seu personagem Usuário de Magia de alto nível, o Grande e Poderoso Og. E para a própria personagem, Leucosia, Kira inventou o símbolo do *L* com a espada e a varinha. Em todos os desenhos e pinturas que ela fez de Leucosia, aquele *L* sempre aparecia em algum lugar da roupa ou da armadura da personagem. Isso enfim deu à personagem o apelido de "Laverne" — uma referência que inicialmente não fez sentido algum para ela, porque ela não tinha crescido assistindo à *Laverne & Shirley* na Inglaterra.

Lohengrin estendeu a mão e mudou para outra página do caderno, perto do fim. Parecia que ela já tinha decorado o conteúdo inteiro.

— Aqui — disse ela, apontando para uma página de texto manuscrito denso. — Quando eles conseguem o último fragmento no final do módulo, o mago malvado Hagmar aparece de novo e eles precisam derrotá-lo antes de juntar os fragmentos. — Ela abriu um sorriso e, depois de um segundo pensando, se inclinou para a frente e completou: — Hagmar é um anagrama de Graham, o nome do padrasto abusivo de Kira. Mas com certeza vocês já tinham sacado isso.

Balancei a cabeça.

— Não — falei. — Não tinha ideia. Valeu, Lo. Você fez um trabalho incrível!

Art3mis e Aech assentiram e começaram a aplaudir. Eu e Shoto fizemos o mesmo. Lo fez uma mesura, então apontou para os amigos.

— O Low Five conseguiu isso juntos — falou. — Por favor, dividam os agradecimentos igualmente entre todos nós.

Eu, Aech, Shoto e Art3mis nos viramos e aplaudimos o restante do Low Five também.

Mas não tínhamos muito tempo para parabéns. Junto com os outros, enfiei a cara no fichário de Kira, tentando dar uma olhada no que mais dizia... Não sabia o que estava procurando, mas tinha certeza de que saberia quando encontrasse.

No módulo de Kira, os esconderijos dos quatro primeiros fragmentos eram bem diferentes do que tínhamos encontrado no OASIS, assim como os desafios necessários para consegui-los. Mas para a minha surpresa, reconheci muitos deles. Tinha encontrado cada um deles de jeitos ligeiramente diferentes em *Anorak's Quest II* e *III*, dois dos primeiros lançamentos da Gregarious Games. Foi uma surpresa enorme, porque Kira só tinha o crédito de artista nesses jogos, não de escritora ou designer.

Lembrei que, na sua autobiografia, Og reclamou do comportamento machista de Halliday em relação à Kira mais de uma vez. Ele escreveu que Halliday sempre tentava diminuir a contribuição criativa de Kira nos jogos. Uma vez, Og disse a um entrevistador: "Jim sempre brincava se referindo a Kira como Yoko, o que me enfurecia, porque se nós éramos Lennon e McCartney, então Kira era nosso George Harrison. Ela não separou os Beatles. Ela era um dos Beatles! E sem a ajuda dela, nós nunca teríamos um só sucesso."

Eu me lembrava de ter minha primeira briga de verdade com Art3mis sobre esse assunto, nos primeiros meses em que nos conhecíamos. Ela tinha começado dizendo que Kira Morrow merecia ser listada junto com Og e Halliday como uma dos cocriadores verdadeiros do OASIS. Comparou-a a Rosalind Franklin, a mulher que merecia ser creditada junto com Watson e Crick como uma das pessoas que descobriu a estrutura em dupla hélice do DNA. Ou Katherine Johnson, cujos cálculos tinham ajudado os Estados Unidos a chegar à Lua. Ou inúmeras outras mulheres que foram deixadas de lado ou ignoradas solenemente.

Na época, eu lembrei a ela que durante os anos em que Halliday era chefe, a GSS tinha adotado uma política de contratação igualitária, que exigia que a empresa contratasse pelo menos uma mulher para cada homem que trabalhasse lá. Samantha apontou que foram Kira e Og que tinham insistido para isso, não Halliday. Respondi dizendo que Halliday poderia ter desfeito essa política depois que Og e Kira deixaram a empresa, mas não desfez. A mesma política de contratação continuava vigente até hoje. Mas Samantha só revirou os olhos para mim.

Agora, tantos anos depois, eu finalmente via que ela tinha razão o tempo todo. Eu só era um idiota fã demais de Halliday para acreditar

em qualquer coisa ruim sobre ele. Como as coisas mudam.

Continuei folheando as páginas remanescentes do fichário, procurando por qualquer coisa que pudesse ser útil. Mas nada chamou a minha atenção até eu chegar às últimas páginas, nas quais Kira descrevia como o grupo conseguiu obter o sétimo e último fragmento.

Depois que o grupo reunir os seis primeiros fragmentos, eles devem levá-los até o Santuário da Sereia, localizado no pico mais alto das Montanhas Xyxarianas no sul da Chthonia. Quando os seis fragmentos forem colocados no altar, o Sétimo Fragmento vai aparecer na mão da Sereia.

Interrompi a comemoração do High Five e do Low Five para mostrar essa parte para Aech, Shoto e Art3mis.

— Cada centímetro dessas montanhas foi explorado durante o concurso — disse Shoto. — Se tivesse um santuário em homenagem a Leucosia lá em cima, alguém já teria descoberto.

— Talvez ele só apareça depois que os seis primeiros fragmentos forem reunidos? — sugeriu Lo.

Art3mis ainda estava lendo o fichário de Kira por cima do meu ombro.

— O que é para acontecer depois que os jogadores reunirem os fragmentos? — perguntou ela.

Lo se esticou até o fichário e apontou para um parágrafo na metade da última página. Eu li em voz alta:

— “Depois que os Sete Fragmentos forem reunidos, eles se coalescem na Alma da Sereia, um artefato mágico poderoso com o poder de libertar Leucosia da animação suspensa e trazê-la de volta à vida”. — Tirei os olhos da página. — Só diz isso.

Ainda estávamos processando essas novas informações quando Lo nos acertou com mais uma surpresa.

— Tá bom — falou ela. — A gente guardou o melhor para o final.

Ela tirou uma folha grande de papel quadriculado e a desdobrou. Havia um mapa elaborado de uma masmorra desenhado a lápis. Estava coberto de anotações cuidadosas e descrições de salas em letras pequenas e bem familiares.

— Encontrei isso dentro do fichário de Kira — falou ela. — Mas não é a letra dela.

— É a letra do Og! — gritaram Art3mis e Aech, mais rápido que eu. Lo assentiu.

— De acordo com o que está escrito embaixo do mapa, ele leva para o esconderijo de uma espada mágica poderosa conhecida como Matadora de Bundões, que foi "especialmente forjada no início do OASIS com o único propósito de matar o poderoso mago Anorak, caso ele fosse corrompido pelo poder e ficasse mau." — Lo olhou para mim. — Isso estava dentro da capa do fichário. Alguém queria se certificar de que eu visse.

— Puta merda — resmungou Aech. — Você acha que Og forjou uma espada especial para matar Anorak?

Lo assentiu, animada.

— Acho que sim! — respondeu ela. — Talvez!

— A "Matadora de Bundões"? — repetiu Shoto. — Og batizou sua superespada, a única capaz de matar Anorak, de "Matadora de Bundões"?

— Pois é — disse Lo. — E o mapa está datado, aqui no canto inferior direito. Primeiro de abril de 2022. Poucos meses antes de Og sair da Gregarious. Ele deve ter feito a espada antes de pedir demissão. — Ela

dobrou o mapa ao meio e virou para ler o que estava escrito em cima.
— Diz aqui que a Matadora de Bundões estava escondida por segurança junto ao tesouro de um poderoso dragão, localizado em uma caverna subterrânea profunda em uma ilha não mapeada no Mar de Nilxor chamada Inferemoto.

Ela abriu um mapa tridimensional dos setores do OASIS no ar à sua frente.

— Por acaso existe um planetinha no OASIS chamado Inferemoto — disse. — As coordenadas estão rabiscadas no canto do mapa de Og. De acordo com o colofão, ele foi feito nos primeiros dias da simulação, quando Kira e Og ainda trabalhavam na GSS.

— Inferemoto? — disse Shoto. — Nunca ouvi falar.

— Nem eu — concordou Aech.

— É porque é um planeta não mapeado — disse Lo. — E fica na Zona Zero.

Isso nos surpreendeu. “Zona Zero” era como todo mundo chamava a área do lado de fora dos 27 setores principais que compunham o OASIS. Era um espaço virtual infinito e gerado automaticamente que só passava a existir quando um avatar voava até lá. Então, a Zona Zero estava sempre se expandindo em tamanho e geografia de forma aleatória, conforme avatares se aprofundavam cada vez mais nela. Halliday e Morrow tinham criado o OASIS dessa forma de propósito, para que, caso as pessoas ocupassem todo o espaço nos 27 setores originais, a simulação ainda teria espaço de sobra na Zona Zero. Espaço infinito, para ser exato.

Eu só tinha viajado para a Zero uma vez, só para poder dizer que tinha feito isso. Quando a gente era criança, isso era tipo um rito de passagem, viajar até os limites da simulação em uma nave espacial e

continuar voando, só um pouco mais, para forçar o OASIS a crescer só mais um tanto, só para você.

A primeira vez que viajei com minha X-Wing para o limite externo das 27 zonas e me aventurei para a Zona Zero, me lembro de que passei por uma placa flutuando na fronteira dizendo: LÁ FORA, NO PERÍMETRO, NÃO HÁ ESTRELAS...

— Acho que Og criou uma Matadora de Bundões de verdade — disse Lo. — Aqui, dentro do OASIS, enquanto ainda trabalhava na GSS. Talvez como contingência, caso ele e Halliday tivessem uma discussão com seus avatares invencíveis.

Senti uma onda de animação — seguida por uma onda de profunda tristeza. Essa poderia ser a arma de que precisávamos para enfrentar Anorak. Mas o quão terrível Halliday devia ter se comportado para Og sentir que precisava se preparar para uma batalha contra o melhor amigo?

— Deve ser real — falou Shoto. — Por isso Anorak reprogramou todos os NPCs para matar avatares de alto nível e colecionar seus itens! Ele está tentando achar a Matadora de Bundões antes de outra pessoa.

— Achei que Anorak e Og tinham avatares invencíveis — falou Aech. — E indestrutíveis.

— Também li isso — respondeu Lo. — Mas o texto no mapa de Og diz que a Matadora de Bundões é "a única arma que pode matar aquele que não pode ser morto." Também diz que o personagem de Morrow, o Grande e Poderoso Og, é o único que pode usá-la, por causa de sua "origem nobre".

— Minha nossa senhorinha — disse Shoto, revirando os olhos e se virando para mim. — Daqui a pouco vamos estar procurando Horcruxes.

— Ótimo trabalho, Lo — disse Art3mis, depois se virou para mim.
— Precisamos dessa espada!

— Acho que não temos tempo para uma side quest no momento, Arty — interrompeu Aech. — Precisamos encontrar os últimos três fragmentos *agora*, enquanto ainda temos tempo!

Lohengrin se ajoelhou na nossa frente de repente, depois fez um gesto para o restante dos membros do seu clã, e eles fizeram o mesmo.

— Membros do High Five — disse ela, inclinando a cabeça de leve.
— O Low Five está à sua disposição. Por favor, permitam que nós encontremos a Matadora de Bundões para vocês enquanto completam sua missão. Prometo que nós não falharemos.

Ela ergueu os olhos para mim, e vi uma determinação férrea neles. Olhei para Aech, Shoto e Art3mis, e eles assentiram em aprovação.

— Obrigado, Lohengrin — falei. — O High Five graciosamente aceita sua oferta.

Estendi a mão e a ofereci para ela. Lo ficou de pé e a apertou. Seus amigos se levantaram também.

— Obrigado pela ajuda — falei. — Se vocês encontrarem a espada...

— Quer dizer, *quando* encontrarmos a espada — interrompeu ela.

— Perdão — respondi. — *Quando* encontrarem a Matadora de Bundões, se teletransportem para onde quer que eu esteja imediatamente. Vou compartilhar minha localização para você conseguir me acompanhar.

Lo assentiu. Então ela sorriu e de repente se transformou em um jovem James Spader.

Ela fez uma continência exagerada e falou:

— Pode deixar, capitão.

Então estalou os dedos e se teletransportou, levando os outros membros do Low Five junto com ela.

— Caramba — disse Aech. — Essa menina é *incrível*.

— Pois é — concordou Art3mis, balançando a cabeça para mim. — Não sei como você consegue, Z. Você tem o dom de fazer amigos muito mais legais que você.

— Humildade, senhora — falei. — Esse é o meu segredo. Isso e meu barbear bem rente.

Art3mis riu e revirou os olhos, depois se virou para Faisal.

— Você acha que a espada pode mesmo funcionar? — perguntou ela.

— Quem sabe? De acordo com nossos engenheiros do OASIS, Anorak ainda parece funcionar como um NPC qualquer, pelo menos de acordo com o sistema. Então, teoricamente, ele ainda deve seguir as mesmas regras e parâmetros. O que significa que ele pode ser morto se seu avatar levar dano suficiente.

— E se a gente não conseguir matar ele? — perguntou Shoto. — Vamos simplesmente entregar os fragmentos e esperar que ele mantenha a palavra?

Pensar no meu avatar entregando os Sete Fragmentos para Anorak chegou a me deixar enjoado por alguns segundos. Mas então tive uma ideia...

Olhei de novo para a última página no fichário de Kira e reli a parte descrevendo o que os jogadores do seu módulo tinham que fazer para combinar os Sete Fragmentos. Quando terminei, um rascunho básico de um plano havia se formado na minha cabeça. Quando eu o dividi com os outros, eles pareceram achar que havia uma chance de funcionar também. Passamos mais alguns minutos estabelecendo os

detalhes gerais do plano com Faisal, que repassaria aos adms do OASIS e para a equipe de segurança da GSS que estava se preparando para tentar salvar Og.

No segundo em que terminamos, Art3mis ficou de pé e se preparou para sair.

— Diz para o Miles e a equipe dele que estou deslogando agora e que é bom eles não saírem sem mim.

— Sim, senhora — respondeu Faisal. — Mas já temos três equipes de segurança preparadas, além de três esquadrões de drones aéreos. Não há necessidade de colocar sua vida em risco, srta. Cook.

— Ogden Morrow salvou nossa vida uma vez — disse ela. — Vou fazer tudo que puder para retribuir o favor. — Ela se virou para mim. — Me mantenha informada. E boa sorte!

Ela abriu outro sorriso e se virou para ir embora. Quando fez isso, me dei conta de que, se o pior acontecesse, aquela talvez fosse a última vez que eu a veria. Então estendi a mão e toquei o ombro do seu avatar, e quando ela sentiu o toque pelo traje háptico, se virou para olhar para mim. Como sempre, ela estava linda.

— Ei, caso alguma coisa aconteça — falei. — Queria dizer que sinto muito. Por muitas coisas. Mas, principalmente, sinto muito por não ter escutado você. Esse tempo todo você estava certa e eu, errado.

Ela sorriu e colocou a mão direita no meu rosto. A última vez que ela fez isso foi no mundo real, na nossa semana juntos na casa de Og, no Oregon. Exatamente 1153 dias atrás. Não era sua mão de verdade, mas eu ainda conseguia sentir seu toque, e ele ainda fez meu coração disparar.

— Você nunca deixa de me surpreender, Watts — falou ela. — Ainda tem esperança para você.

Ela se inclinou e me deu um beijo na testa. Então recuou vários passos, para se certificar de que estávamos todos fora do alcance do seu feitiço de teletransporte.

— Boa sorte, pessoal.

— Boa sorte para você também, Arty — respondi. — Não se machuque, viu?

Art3mis assentiu para a gente uma última vez e depois se teletransportou, seu avatar sumindo em uma chuva de pó prateado. Então me virei para Aech e Shoto.

— Estão prontos para arrasar?

Shoto assentiu e ergueu o polegar, meio nervoso. Aech estalou os dedos.

— Prontíssima.

Dei uma olhada na contagem regressiva da INO na minha interface. Agora me restavam duas horas e 28 minutos até chegar ao limite. Aech e Shoto tinham mais ou menos dez minutos menos que isso. Faisal estava prestes a bater a marca de duas horas. E ainda tínhamos mais três fragmentos para encontrar. Se os últimos três demorassem tanto para serem localizados quanto os quatro primeiros, a gente teria problemas.

— Vamos lá, amigos — disse Aech, sorrindo. — Estamos indo para o Além-Mundo! Quando chegarmos lá, se preparem para me obedecer, beleza?

Nós todos concordamos e nos despedimos de Faisal de novo. Aech se virou para mim e Shoto e segurou nossos ombros. Então, logo antes de ela nos teletransportar para o Além-Mundo, gritou:

— Oh no, *let's go!*



Quando meu avatar se rematerializou, minha visão se estabilizou e eu me vi de pé no meio de um longo túnel de concreto de uns cinquenta metros de comprimento, com um teto curvado que formava um semicírculo com o chão de concreto. Cada centímetro do teto e boa parte do chão estava coberto de grafites — todos em homenagem a Prince Rogers Nelson, rabiscados aqui pelos seus fãs ao longo das últimas três décadas. Havia trechos de suas músicas, pares de iniciais dentro de corações com flechas, e milhares de mensagens de amor e devoção, todas dedicadas ao artista e à sua obra. Frases como *Obrigada, Prince* e *Amamos você, Prince* e *Saudades, Prince* se repetiam infinitamente em cores e caligrafias diferentes. Também vi vários retratos do Prince pintados nas paredes do túnel junto com as datas de seu nascimento e morte (7/6/1958 e 21/4/2016) e milhares de desenhos diferentes do seu símbolo impronunciável.

Eu me forcei a parar de olhar todas as pichações e tentei entender onde estava. Atrás de mim, uma saída do túnel terminava em um

semicírculo de luz branca tão brilhante que cegava. No lado oposto, a abertura do túnel era um semicírculo de floresta verdejante, logo atrás de uma cerca de arame farpado com cerca de três metros de altura.

Em um esforço para não mostrar toda a minha ignorância sobre Prince e sua música, abri sua discografia, filmografia, biografia e linha do tempo da carreira em várias janelas semitransparentes na minha interface para poder procurar informações nelas o tempo todo. Meu plug-in de reconhecimento de imagem também estava me dando informações constantes sobre os arredores, abrindo janelinhas no ar ao meu redor, como se eu estivesse dentro de um episódio de *Pop-Up Video*.

Conforme passava os olhos pela discografia de Prince, percebi que ele tinha lançado um álbum e um filme chamados *Graffiti Bridge*. Então, num esforço para parecer que sabia alguma coisa sobre esse lugar, eu me virei para Shoto e falei:

— Esta é a famosa *Graffiti Bridge* que inspirou o álbum e filme homônimos...

— Não é não, Z — interrompeu Aech, colocando a mão no meu ombro ao me corrigir. — A verdadeira *Graffiti Bridge* ficava em outro subúrbio de Minneapolis chamado Eden Prairie. Foi derrubada em 1991. Tem muitas réplicas da *Graffiti Bridge* original aqui, espalhadas pelo planeta, mas esta não é uma delas. Esta é uma recriação de um túnel que ficava perto da casa de Prince. — Ela deu uma olhada em volta, sorrindo. — Eu venho para cá todo ano, no aniversário dele. Esse foi meu último ponto de saída. Também é uma das localizações designadas de chegada no Além-Mundo.

Eu estava prestes a responder, mas Aech já estava correndo, disparando para a saída verde do túnel.

— Vamos! — ela gritou por cima do ombro. — Por aqui!

Eu e Shoto corremos atrás dela.

Quando saímos do túnel, vi que na verdade era uma galeria de água passando por baixo de uma ponte de quatro pistas por cima de um rico seco. O nome BULL CREEK ROAD estava escrito em cima da entrada do túnel.

Seguimos Aech quando ela virou à direita para uma trilha pavimentada ao longo da cerca de arame farpado à esquerda, que parecia dar a volta em todo o perímetro da propriedade arborizada dentro dela. A cerca estava cheia de recados, flores roxas e fitas roxas. Os objetos pareciam aumentar em número e densidade quanto mais avançávamos.

Dei uma olhada para cima, depois girei a cabeça totalmente para ver o horizonte inteiro. Era difícil dizer que horas era para ser. O céu tinha mil tons de roxo e estava cheio de nuvens de tempestade brilhantes passando rapidamente.

Depois de um tempo, as árvores do outro lado da cerca começaram a rarear, e, por trás delas, consegui vislumbrar um prédio branco redondo, como uma torre de marfim, se erguendo no centro de um gramado verdejante. Depois da torre branca havia outro prédio bem maior, também branco, que parecia ter sido construído com blocos de construção cúbicos feitos de mármore branco polido. Holofotes circundavam toda a estrutura, banhando-a em uma luz forte e sobrenatural.

O software de reconhecimento de imagem rodando na minha interface me informou que estávamos chegando à entrada de Paisley Park, o famoso lar e estúdio criativo de Prince. Um momento depois,

finalmente chegamos aos portões de ferro fundido e cromados em roxo da propriedade.

Sem falar nada, Aech foi até os portões e segurou uma das barras com a mão direita. Quando fez isso, sua ação causou nossa primeira música automática, e acordes religiosos de órgão encheram nossos ouvidos. O software de reconhecimento de músicas rodando na minha interface identificou que era o início de uma música chamada "Let's Go Crazy". Parecia emanar de algum lugar acima de nós, como se o céu fosse um alto-falante gigante. Um segundo depois, ouvimos a voz do Roxo, ribombando do céu como a voz de Deus, quando Prince recitava um trecho da abertura falada da música:

Dearly beloved, we are gathered here today to get through this thing called "life"...

But I'm here to tell you, there's something else – the Afterworld!

Meus caros, estamos reunidos aqui hoje para passar por essa coisa chamada "vida"...

Mas vim dizer que existe outro lugar – o Além-mundo!

Assim que ele disse "the Afterworld!", ouvimos um trovão ensurdecedor que fez tremer todos os meus ossos, e um segundo depois raios roxos cortaram o céu. Então as nuvens roxas se abriram por um segundo, revelando uma lua em formato de cereja (com cabo e tudo), bem alta no céu a leste.

Eu me virei para olhar na direção oposta e percebi que também conseguia ver o sol, imóvel logo acima do horizonte a oeste. Comecei a me perguntar por que o Além-Mundo tinha sido criado dessa forma —

logo antes de ouvir o próprio explicar que era “um mundo de felicidade sem fim, você sempre pode ver o sol, seja dia ou noite.”

Com a música ainda tocando, os portões de Paisley Park começaram a se abrir à nossa frente. Quando estavam totalmente abertos, Aech se virou para falar comigo.

— Certo — falou. — Abrir os portões ativa todas as quests locais, e como estamos num clã, devem estar ativas para vocês também. Então vamos dar outra olhada naquele Quarto Fragmento...

Tirei o Quarto Fragmento do inventário e o ergui. O Símbolo do Amor de Prince ainda estava marcado na superfície, mas, diante de nossos olhos, outros sete símbolos surgiram ao redor dele, além de uma letra V maiúscula.



De início, achei que o V era o numeral romano para o número cinco, indicando o Quinto Fragmento. Mas aí, por conta do tamanho e da posição relativa aos outros oito símbolos, percebi que talvez fosse uma abreviação da palavra “versus”.

Os primeiros sete símbolos à esquerda do V pareciam variações do conhecido Símbolo do Amor do Prince. Mas o oitavo e último símbolo era bem diferente. Eu não o reconheci. Parecia um número 7 meio na lateral de um diagrama circular da órbita de um elétron. Ou talvez a face de um antigo relógio analógico com o número 7 formando os dois ponteiros, indicando algo como 8h35.

Assim que Aech viu aquela sequência de estranhos símbolos aparecer no fragmento, seu sorriso sumiu e seus olhos se arregalaram.

— Isso não é uma quest, Z — falou, olhando para mim. — É uma porra de uma missão suicida!

Meio segundo depois que Aech falou o palavrão, ouvimos um apito alto e um pote de vidro vazio surgiu de repente no ar ao lado dela, com um rótulo que dizia: "Pote do Palavrão".

Aech fez uma careta, então soltou um suspiro irritado e colocou uma moeda de ouro no pote. Quando ela fez isso, o pote sumiu. Decidi não perguntar. Em vez disso, apontei a fileira de símbolos no fragmento.

— Aech — falei. — Você sabe o que esses símbolos significam?

Ela assentiu e respirou fundo.

— Acho que significam que, para obter o Quinto Fragmento, temos que lutar contra os Sete — respondeu Aech, apontando os sete símbolos do amor à esquerda. — Nos juntando aos "Sete Originais".

Eu e Shoto trocamos olhares confusos. Aech continuou:

— Os Sete são um time de sete NPCs de diferentes encarnações do Roxo. De diferentes pontos da carreira dele. Todos têm poderes divinos.

— Você já lutou contra algum deles? — perguntou Shoto, inocente.

— É claro que não! — respondeu Aech, nitidamente ofendida pela pergunta. — Você vai se meter em um problemão se atacar *qualquer* versão de Sua Malvadeza Real no Além-Mundo. Enfrentar sete de uma vez é suicídio. Você visitaria o Monte Olimpo ou Asgard para lutar contra todos os deuses? Só turistas que estão a fim de fazer qualquer coisa para subir de nível e que não são fãs do Prince cogitam lutar contra os Sete, e todos são zerados como prêmio por sua insolência e arrogância.

— Aham — respondi. — Mas provavelmente porque nenhum deles é fã do Prince de verdade. Mas você é. Você sabe tudo sobre ele e sobre

este planeta. Que isso, Aech. — Apontei para os símbolos no fragmento. — Se vamos ter que enfrentar os Sete, onde podemos encontrá-los?

Aech hesitou antes de responder. Então suspirou e indicou o horizonte a sul com a cabeça.

— Tem um templo no deserto, a sete milhas a sul da cidade — disse ela. — O Templo dos Sete. No centro do pátio tem uma arena, e se você coloca os pés lá, as sete encarnações de Prince são invocadas de todo o Além-Mundo para lutar com você.

Aech saiu correndo de novo, passando pelos portões abertos do Paisley Park, fazendo de novo um gesto para que nós a seguíssemos.

— Por que estamos entrando? — gritei atrás de Aech. — Achei que você tinha dito que a arena ficava num deserto depois da cidade?

— Não podemos ir para a arena ainda — respondeu ela. — Primeiro temos que pegar algumas armas. E itens mágicos. Tipo, *vários*...

— Eu já estou com um monte de armas no inventário — disse Shoto. — Você também. Podemos emprestar o que Parzival precisar.

Aech balançou a cabeça.

— Armas convencionais não funcionam contra Sua Malvadeza Real — explicou Aech. — Ou contra qualquer uma das suas sete encarnações. Só armas musicais, sônicas e percussivas forjadas aqui podem afetar os Sete e seus familiares. Todos eles estão armados com armas sônicas mortais também, e algumas dessas armas são poderosos artefatos que conseguem causar dano suficiente para matar seu avatar com um só golpe. É por isso que a gente tem que se preparar antes de tentar enfrentá-los, ok? Caramba, eu amo perder preciosos segundos porque vocês não acreditam que eu sei o que estou fazendo!

— A gente acredita em você, Aech! — respondi. — Pode ir.

Ela nos guiou até a entrada de Paisley Park. Assim que chegamos lá, Aech abriu uma das portas de vidro e acenou para a gente entrar. Dava para ouvir o início da animada música "Paisley Park" emanando lá de dentro.

— Primeiro a gente precisa entrar aqui — disse ela. — E quando eu digo "a gente", quero dizer você, Z. Essa é sua quest. Mas vou te ajudar passo a passo, tá?

— Tá — respondi, relutante, espiando a parte de dentro.

Meio segundo depois, senti o pé de Aech me acertando direto na bunda, me empurrando para a frente, me fazendo passar pela porta e entrar em Paisley Park.



No momento em que chegamos ao foyer, Aech passou na frente, me puxando e atravessando o interior labiríntico do prédio. Shoto nos seguia de perto, correndo para cima e para baixo nos corredores acarpetados de Paisley Park e pelas portas intrincadamente esculpidas de madeira, muitas delas marcadas com um sol ou uma lua.

Aech me levou de um cômodo de veludo roxo acolchoado ao próximo, de vez em quando parando para me dizer para tocar um objeto específico (ou cueca) para ter acesso a passagens secretas que nos levariam para mais um cômodo de veludo roxo acolchoado. Seguindo suas instruções, eu consegui reunir as cinco peças escondidas de uma célula de energia no formato de um Símbolo do Amor, que Aech disse que tínhamos que usar para consertar a nave espacial estacionada no teto. Por sorte ela já sabia exatamente onde e como obter cada uma das cinco peças.

Conforme corríamos da Sala das Velas para o Clube de Música para o Boudoir para a Sala de Vídeo Virtual, uma música chamada “Interactive” tocava sem parar em todas as salas. Aech explicou que essa era uma música que Prince escreveu exclusivamente para um videogame tipo *Myst* que ele lançou com o mesmo título. Nele, os jogadores tinham que reunir os cinco pedaços do Símbolo do Prince escondidos em Paisley Park, e este lugar era a recriação daquela quest.

Depois de juntarmos os quatro primeiros pedaços, Aech levou a gente por outro corredor acarpetado até uma sala espaçosa com exposições de museu. Dezenas de roupas e instrumentos do Prince estavam à mostra em vitrines de vidro. Aech passou direto por eles até o outro lado da sala, sem parar e olhar para nada. Eu e Shoto fizemos o mesmo, seguindo em fila atrás dela para nos certificar de que só pisávamos no mesmo lugar que ela.

Quando Aech chegou à porta do outro lado da sala, a abriu com força — mas então vi que algo chamou sua atenção. Estacionada num canto da sala, cercada de cordas de veludo, estava uma moto roxa. Cliquei num ícone da minha interface para dar zoom na placa presa à parede atrás dela, que identificava a moto como a Hondamatic de 1981 que Prince usou no filme *Purple Rain*.

— Esperem aqui! — gritou Aech por cima do ombro enquanto atravessava a sala e pulava por cima das cordas de veludo.

Achei que ela fosse subir na moto e roubá-la, mas, em vez disso, ela tirou uma imensa faca de caça de lâmina serrilhada do inventário e cortou os pneus da moto, e depois fez um buraco gigantesco na lateral do tanque de gasolina. Quando ela voltou para perto de nós na saída, vi lágrimas brilhando nos seus olhos, logo antes de ela as secar com a mão.

— Tive que inutilizar a Hondamatic agora, assim, mais tarde, quando enfrentarmos o Prince de *Purple Rain* na arena, ele não vai estar com ela. Isso pode salvar a gente, porque ele não vai conseguir usá-la para atropelar Morris. Aquela moto é o calcanhar de Aquiles dele!

— Morris quem? — eu e Shoto perguntamos ao correr atrás dela.

Aech gritou a resposta, mas estava longe demais e correndo depressa demais para que a gente entendesse. Ela nos levou para fora do museu e por mais alguns corredores até outra porta. Quando Aech a abriu, havia uma escada em caracol do outro lado, suspensa em um vazio infinito cheio de estrelas. A escada espiralava para baixo, atravessando o campo de estrelas, galáxias e nebulosas. Seguimos Aech por essa longa escada em caracol até chegarmos a uma porta identificada como ESTÚDIO. Lá dentro, passamos por uma ampla sala de controle com painéis de madeira e gigantescas mesas de mixagem e equipamentos de gravação, e entramos no estúdio de gravação principal. Aech deu a volta no piano, depois foi até uma pintura vermelha de duas mulheres pendurada na parede, que ela empurrou para revelar um cofre escondido. Aech digitou o código de cor e abriu o cofre. O quinto e último pedaço da célula de energia do Símbolo do Amor estava lá dentro.

Quando as cinco peças estavam unidas, a célula de energia começou a brilhar.

Aech nos fez subir de volta a escada em caracol até o topo, uma sala grande com teto abobadado. Como ela havia prometido, uma grande nave espacial roxa estava estacionada no centro do lugar. Ela parecia um dedal gigantesco, com meia dúzia de tanques em formato de cápsula presos do lado de fora. Aech apertou um botão no exterior da

nave e uma escotilha se abriu em sua carroceria perfeitamente lisa. Nós três nos apertamos no cockpit pequeno todo de veludo roxo, e Aech apontou para um buraco no formato do Símbolo do Amor no painel de controle à nossa frente. Eu inseri a célula de energia no lugar. O painel de controle se acendeu e a gente ouviu o motor ligando diretamente sob nossos pés. No mesmo momento, o teto abobadado acima de nós se dividiu como os segmentos de uma laranja e se retraiu, revelando um céu noturno estrelado cheio de nuvens roxas fofas.

Aech fez um joinha para mim, então pegou o manche coberto de veludo e nos levou aos céus. Ela deu algumas voltas em Paisley Park e virou a nave para o leste, em direção aos prédios de Minneapolis no horizonte.

Aech abriu um mapa do Além-Mundo na tela de navegação da nave. O planeta não era um globo, mas girava como um, rodando como um pendente Símbolo do Amor suspenso por um colar invisível no espaço virtual. A maior parte da superfície era coberta por uma versão surreal e encolhida da Minneapolis do meio dos anos 1980, mas tinha ruas e locais de Los Angeles, Paris e vários outros lugares espalhados por aí. O mapa dividia a cidade em diferentes bairros, como Big City, Erotic City, Crystal City, Beatown e Uptown. Aech voou direto para o centro de Downtown e pousou a nave no meio de um cruzamento movimentado, bem em frente a um lugar chamado Huntington Hotel.

Ela abriu a escotilha externa da nave. Mas antes de sairmos, tirou a célula de energia do Símbolo do Amor do lugar e guardou no inventário, fazendo a nave inteira desligar e ficar às escuras.

A rua do lado de fora estava cheia de pedestres e motoristas NPCs, muitos deles xingando e buzinando por deixarmos nossa nave roxa no meio do cruzamento movimentado. Aech ignorou todos e entrou em

um grande prédio parecido com uma fortaleza na outra esquina da rua. Uma placa curvada acima da entrada dizia FIRST AVENUE em grandes letras maiúsculas.

Aech apontou para o fim da rua, para uma entrada lateral que levava ao mesmo prédio. Tinha um pequeno toldo sobre a porta com ENTRADA DA 7TH STREET impresso nele. Ela nos falou para esperar ali, então entrou correndo na boate pela porta da frente, como Lancelot invadindo um castelo sozinho.

Quando ela entrou, eu abri seu feed de vídeo pessoal na minha interface, o que me deu um vislumbre do interior do local. Aech estava atravessando uma pista de dança lotada de NPCs de todas as raças, credos e classes sociais. Adultos e adolescente, grudados, todos dançando sem parar. Então houve uma confusão de movimento durante a qual não consegui ver nada direito. Ouvi o que pareceram vários tiros rápidos de um rifle de plasma. Alguns segundos depois, Aech surgiu com uma guitarra toda branca, com botões dourados e um Símbolo do Amor dourado pintado no corpo logo acima dos escudos dourados. Era um dos instrumentos musicais mais bonitos que eu já tinha visto.

— *Kaching!* — disse Aech, erguendo a guitarra acima da cabeça por um momento antes de colocá-la no inventário do seu avatar. — Ela atira pulsos sônicos que são *quase* tão poderosos quanto a *Purple Special!* Agora só precisamos de mais umas coisas e vamos poder seguir para a arena. — Ela saiu correndo de novo e chamou a gente. — Vamos! Temos uma audição.



Aech nos levou pelo túnel iluminado de néon que era a Seventh Street. Depois de vários quarteirões, ela virou à esquerda na Hennepin Avenue. A gente seguiu por mais alguns quarteirões, e ela continuou ziguezagueando para o leste, nos levando por um labirinto de ruas numeradas e becos escuros, cheios de garrafas quebradas, saídas de incêndio ferradas e barris pegando fogo em número suficiente para deixar Donkey Kong com inveja.

Aech era muito específica nas curvas que fazia, como se estivesse colocando uma combinação num cofre. Ela virou à direita na South Fifth Street, à esquerda na Second Avenue South, à direita na South Fourth Street, à esquerda na Third Avenue South, e depois à direita na South Third Street.

Conforme passávamos por esse labirinto, dei uma olhada para uma rua lateral e finalmente vi algo que reconheci — provavelmente porque não estava diretamente relacionado ao Prince. Num beco estavam os personagens e ambientes de *Break Street* e *Ghetto Blaster*, dois videogames (muito) antigos de hip-hop que joguei quando era criança, com o emulador de Commodore 64 do meu antigo laptop. Alguém tinha convertido aquilo tudo em miniquests fotorrealistas e os ancorado aqui nos becos do Além-Mundo. Quando perguntei a Aech o que eles estavam fazendo ali, ela deu de ombros e sorriu.

— Ninguém sabe — falou ela. — São só um *Easter egg* esquisitinho, deixado por um dos designers originais do planeta.

— Você acha que pode ter sido a Kira? — perguntei.

Ela deu de ombros.

— Quem sabe?

Aech virou bruscamente à direita, nos levando a outro beco. Mas esse beco em especial parecia mais escuro e assustador que os outros, e

Aech deve ter pensado o mesmo, porque a vi pegar um detonador termal e ligá-lo.

Ela ergueu a mão para nos fazer parar. Então apontou para um grupo de NPCs de gangue furiosos saindo das sombras à nossa frente. Estavam todos usando grandes crucifixos no pescoço. Os nomes flutuando acima de suas cabeças na minha interface me informaram que eram dez, e que sua gangue era conhecida como Discípulos. Cada um tinha uma metralhadora e, sem dizer uma palavra, eles abriram fogo contra nós. Eu e Shoto nos escondemos atrás de alguns barris pegando fogo, mas Aech continuou no meio da rua, deixando as balas ricochetearem no escudo. Então, casualmente, ela jogou o detonador termal no meio deles. Houve uma explosão brilhante, e os dez Discípulos foram incinerados de uma só vez.

Aech continuou andando, abanando as mãos na frente do rosto para afastar o pó dos Discípulos que agora enchia o ar.

Quando saímos do outro lado do beco, Aech apertou o passo, e eu e Shoto fizemos o mesmo para acompanhá-la enquanto ela ia de um lado para outro desviando das pessoas e da paisagem surreal ao nosso redor, que parecia ser uma mistura viva de todas as capas de disco e clipes do Prince. As ruas eram cheias de casas de show de todos os tipos e tamanhos.

Como um guia turístico especialista, Aech explicou que cada lugar que víamos aqui no Além-Mundo era uma réplica de um clube ou de uma casa de show ou estádio em que Prince se apresentara, e que você podia entrar em qualquer um deles, ficar na plateia no meio dos NPCs apropriados para a época e assistir a uma recriação do show ou shows que Prince fez ali — simulações detalhadas e imersivas extrapoladas de antigas fotos e gravações de vídeos e áudios.

De acordo com Aech, os melhores a se ver eram o Prince tocando no meio de uma tempestade em Miami no Super Bowl XLI, e o show da meia-noite no Ano-Novo de 1998 — quando todo mundo finalmente pôde curtir como se fosse 1999.

Também passamos por uma réplica do Mann's Chinese Theatre onde, Aech explicou, a estreia do filme *Purple Rain*, em 26 de julho de 1984, estava sempre acontecendo, de novo e de novo, em uma repetição. Vimos Pee-wee Herman parar em um carro antigo tunado em miniatura, poucos carros antes do próprio Prince de *Purple Rain*, chegando em uma limusine roxa, vestindo um terno roxo, segurando solenemente uma única rosa roxa com as duas mãos enquanto seu guarda-costas — um cara gigante de barba grisalha com um mullet platinado e um colete com estampa de zebra — afastava as pessoas do caminho do Grande no tapete vermelho.

Poucas portas depois do Mann's, passamos por uma réplica do Dorothy Chandler Pavilion, em que Aech nos contou que era sempre 25 de março de 1985, e o Oscar estava sempre acontecendo, caso os visitantes quisessem ver Prince subir no palco (com Wendy de um lado e Lisa do outro) para receber seu Oscar das mãos de Michael Douglas e Kathleen Turner.

Mais adiante na rua, passamos por um clube com uma placa de néon dizendo SUGAR WALLS. Um NPC de Sheena Easton estava andando para lá e para cá na rua, e quando a vimos, isso causou outra música, dessa vez a "U Got the Look". Eu e Aech paramos para encarar enquanto ela rebolava e dançava, cantando seu sucesso de 1987.

— Sabe — disse Shoto —, é bem óbvio que Prince estava copiando aquele antigo comercial dos jeans Jordache quando escreveu essa música.

Ele riu e começou a mixar a música e o jingle das calças jeans, usando dois toca-discos holográficos que tirou do inventário.

— “You’ve got the look!” — cantou ele. — “You’ve got the look. The Jordache look!”

Aech não respondeu. Ela só deu vários passos para longe de Shoto, me puxando junto. Meio segundo depois, um enorme raio roxo caiu do céu e atingiu Shoto direto na cabeça, derrubando-o no asfalto. O raio também aparentemente causou dano o suficiente para quase matar seu avatar — eu vi sua barra de saúde piscar em vermelho por alguns segundos até ele conseguir lançar alguns feitiços de cura em si mesmo.

Aech se aproximou e ajudou Shoto a se levantar.

— Eu te avisei, não avisei? — falou ela. — Não falei para não blasfemar contra o Roxo aqui? Mas você me escutou?

Shoto balançou a cabeça, mas não falou nada. Alguns segundos depois, me dei conta de que ele não conseguia falar. Os deuses do Além-Mundo aparentemente tinham mutado seu avatar como castigo pela blasfêmia, além do raio. Fiquei com pena dele. Quando você estava com um headset INO, ser acertado por um raio não era brincadeira — era quase como levar um choque de taser.

— Lembra o quanto vocês me encheram o saco quando descobriram que eu não gosto de filmes de terror? — falou Aech, apontando um dedo acusatório para nós. — Bom, agora é o seguinte: o jogo virou! Então escutem bem, seus idiotas. Não façam piadas com o Artista. Na verdade, é melhor não falarem *nada*, nem fazerem nada que eu não mandar fazer. Só fechem a boca e me sigam. Sacou, Larry? — Ela encarou Shoto até ele assentir. Então se virou para mim. — E você, Curly?

— Sim, Moe — falei, saindo do caminho dela. — Entendemos. Pode nos guiar, ó, sábia...

Aech me deu um empurrão mal-educado, então se virou e seguiu em frente. Viramos outra esquina, na Hennepin Avenue, e na mesma hora passamos por uma escolinha infantil. Aquilo chamou minha atenção porque parecia muito fora do lugar no meio de uma rua cheia do centro de Minneapolis. Por uma das janelas abertas da escola, eu vi e ouvi Prince dançando com uma turma cheia de Muppets, cantando sobre comer estrelas-do-mar e café de manhã. Um dos Muppets cantando com Prince era bem parecido com ele.

Considereei perguntar para Aech se um dos Sete Princes que teríamos que enfrentar era o “Prince Muppet”, mas pensei melhor. Ela ainda não parecia estar no clima para piadas. Seu rosto estava estoico com concentração ao nos guiar pela paisagem urbana surreal do Além-Mundo, e seus olhos constantemente observavam nossos arredores, de olho em qualquer coisa que pudesse nos atrasar.

Passamos pelo Gotham Art Museum, que reconheci como set do filme do *Batman*, de Tim Burton, de 1989, para o qual Prince fez a trilha sonora — outra das poucas informações que eu sabia sobre Prince sem precisar consultar minha interface.

Viramos uma esquina, para a Washington Avenue, que nos levava pela fronteira entre Downtown e Erotic City. Do outro lado, brilhando como a Golden Gate, havia uma boate com a entrada no formato de uma vulva. A placa de néon pulsante acima dizia THE ENDORPHINE MACHINE: A LOVE BAZAAR. Shoto deu alguns passos para lá, como se estivesse hipnotizado, mas Aech o puxou, balançando a cabeça.

— Você é um homem casado, Shoto — disse ela. — E definitivamente não temos tempo para entrar aí agora...

— Eu nem queria! — respondeu Shoto, revelando que não estava mais mutado.

Aech virou a cabeça cento e oitenta graus para encarar um NPC de Sheila E. em um vestido azul colado que tinha acabado de sair da boate. Ela rebolou até a fronteira da Erotic City e nos chamou para atravessar e se juntar a ela do outro lado.

Aech pareceu ficar tentada por um segundo. Então se controlou e continuou correndo. Seguimos pela rua, costurando pela multidão de NPCs em fantasias coloridas. Uma me fez olhar duas vezes — uma jovem negra que se parecia muito com a Aech quando a conheci. Quando apontei a socia de Aech, ela sorriu e assentiu.

— Essa é Boni Boyer — falou. — Tocava teclado para Prince e para Sheila E. e era incrível. Ela me deu esperança. Se uma garota como ela conseguiu se apresentar com Prince, eu concluí que ainda tinha alguma chance.

— E olha só para você agora — falei.

— Correndo como louca para salvar minha vida dentro de uma simulação computadorizada que pluguei no meu cérebro por vontade própria?

— Não, boba! — falei. — Estou dizendo que você também se tornou uma inspiração.

Ela abriu aquele sorriso característico.

— Eu entendi o que você quis dizer, Z. Obrigada.

Ela ficou em silêncio por um momento. Então parou de andar e se virou para mim.

— O que você passou em Halcydonia... Eu entendo agora. — Ela fez um gesto para onde estávamos. — Os discos e as fitas do Prince que herdei do meu pai quando ele foi embora foram as únicas coisas que ele

deixou para trás. Além de mim, acho. — Ela deu de ombros. — Crescer sabendo que ele era tão fã do Prince sempre me fez querer que ele tivesse ficado. Acho que provavelmente ele não teria problemas com a minha sexualidade. Pelo menos não tanto quanto a minha mãe.

Assenti, mas não falei nada. Shoto também ficou em silêncio.

Mais ou menos um ano depois que ganhamos o concurso de Halliday, eu perguntei para Aech se ela já tinha pensado em entrar em contato com a mãe de novo. Aech contou que sua mãe, Marie, tinha vindo procurá-la assim que descobriu que a filha lésbica que havia expulsado de casa se tornara uma das pessoas mais ricas e famosas do mundo. Aparentemente isso fez Marie deixar sua homofobia de lado, e em pouco tempo ela apareceu na casa de Aech.

Aech não deixou a mãe entrar. Em vez disso, estendeu a mão e apertou o polegar no celular de Marie, transferindo um milhão de dólares para ela.

Então, antes que Marie sequer tivesse a chance de agradecer, Aech jogou suas próprias palavras na cara da mãe.

"Suas escolhas me envergonham" falou Aech para ela. "Agora, me deixe em paz. Eu não quero ver você nunca mais."

Então ela bateu a porta na cara dela e falou para os seguranças nunca mais permitirem que sua mãe entrasse na propriedade de novo.

— Você sabe o pior, Z? — perguntou Aech conforme a gente continuava andando pela Washington Avenue.

— Não, Aech — falei. — O que é pior?

— Mais tarde, depois que ele virou testemunha de Jeová, Prince disse que era antigay — explicou ela. — Ele acreditava que Deus não aprovava a homossexualidade, então ele também não podia ser a favor disso. Dá para acreditar, Z? — Ela balançou a cabeça. — Por décadas

ele foi um ícone e um modelo para gerações de jovens e adultos confusos com sua sexualidade. Ele falava por nós com suas letras: *Não sou mulher, não sou homem. Sou algo que você nunca vai entender.*

Ela começou a ficar com a voz embargada e teve que parar um pouco para se controlar.

— Aí, um dia — continuou ela —, de repente, Prince muda de ideia e diz: “Não, não, eu me enganei. Você *tem mesmo* que se odiar por ser gay, porque Deus diz que é pecado ser a pessoa que Ele criou você para ser...”

Ela balançou a cabeça.

— É idiota. Por que eu me importaria se algum roqueiro velho virou religioso?

— Faz total sentido, Aech — falei depois de um momento. — Primeiro sua mãe rejeita você. Depois Prince... que era como um substituto do seu pai... Ele também rejeitou você.

Ela assentiu. Então sorriu.

— Pois é. Mas você não me rejeitou. Mesmo que eu estivesse te enganando por anos.

Sorri de volta para ela.

— É claro que não — respondi. — Eu te amo, porra. Você é minha melhor amiga. É parte da família que eu escolhi, que é a única que importa. Certo?

Ela sorriu e assentiu de novo, e estava prestes a responder quando de repente parou na calçada.

— Rápido! — disse ela, apontando para um tipo de brechó na esquina bem à nossa frente. — Temos que parar aqui! Corram!

A placa acima da entrada dizia MR. MCGEE'S FIVE-AND-DIME. Corri e tentei abrir a porta, mas ela não se moveu.

— Não, por aí não! — gritou Aech. — Pelos fundos!

Eu e Shoto a seguimos pelos fundos, e isso ativou outra música: "Raspberry Beret". Quando chegamos ao fundo da loja, Aech estava segurando uma porta com uma placa que dizia SAÍDA.

— Só dá para entrar pela porta de saída — explicou ela, chamando a gente para entrar.

Soltei um suspiro cansado. Então dei uma olhada no relógio de uso da INO. Tínhamos apenas mais uma hora e 44 minutos.

— Isso é necessário mesmo, Aech?

— Sim! — respondeu ela, me empurrando pela porta. — Agora, vamos andando!



Aech então terminou de me conduzir pelo elaborado processo de compra da Boina Framboesa. (Primeiro tive que pedir um emprego ao proprietário, o sr. McGee. Então ela me instruiu a fazer “quase nada” atrás do balcão, até que o sr. McGee me dissesse várias vezes que não gostava da minha laia, porque eu era “preguiçoso demais”. Levou uma eternidade.)

Assim que saímos da loja, Aech me obrigou a colocar a Boina Framboesa na cabeça do meu avatar.

— Cara, se eu descobrir que você está me trollando, você vai ver só — ameacei.

— Estou dividindo um conhecimento valioso conquistado a duras penas, seu ingrato! — retrucou ela, posicionando minha boina mais para o lado e depois assentindo com satisfação.

Alguns quarteirões mais adiante na Washington Avenue, avistamos um lindo Chevrolet Corvette 1958, brilhando sob as luzes dos postes. Por algum motivo, o carro estava estacionado com as rodas traseiras

encostadas no meio-fio, em vez de paralelas à rua, como todos os outros carros ali. Era um conversível vermelho e branco com a capota abaixada e as chaves já na ignição.

— Você dirige, Z — disse Aech. — O Pequeno Corvette Vermelho não dá partida a menos que você esteja usando a Boina Framboesa.

Pulei para trás do volante. Aech se instalou no banco do carona, obrigando Shoto a ficar no banco de trás. O motor do Corvette ganhou vida, e eu dei partida e me juntei ao trânsito. Quase todos os outros veículos na estrada eram carros esportivos ou limusines.

— Pegue aquela rampa de acesso — mandou Aech, apontando para a frente. — Na I-394 West. Depois é só seguir até sair da cidade. Vá o mais rápido que puder.

Fiz como ela mandou e peguei a rampa de acesso, depois pisei fundo, acelerando a mais de cento e sessenta quilômetros por hora. Enquanto seguíamos para oeste, Aech ligou o rádio do carro, e a música "Little Red Corvette" começou a tocar. Quando terminou, começou de novo (ao que parecia, era a única canção que o rádio iria tocar). Depois de algumas repetições, todos nós começamos a acompanhar o refrão... Até que Aech de repente desligou o rádio com uma careta de desgosto.

— Espere aí — disse ela, virando-se para falar com Shoto. — Meus ouvidos me enganaram ou você estava dizendo "*Living correct*"?

Shoto assentiu.

— É, e daí? — perguntou ele. — É o refrão da música, não é?

— Não — respondeu ela. — Esse não é o refrão da música, Shoto. O título da música é "Little Red Corvette". Sempre foi.

Shoto franziu a testa.

— Sério? — disse ele. Então deu de ombros. — Uau. Isso muda todo o significado da música para mim.

— Shoto? — perguntou Aech. — Amigão? Você percebeu que estamos sentados em um "Little Red Corvette", ou seja um pequeno Corvette vermelho? E que só toca essa música no rádio?

— Presta atenção na letra — pediu Shoto. — "*Living correct*", viver direito, também faz sentido. Eu estou dizendo!

Aech olhou para o céu, esperançosa.

— Não acredito que isso não mereceu um raio, mas tudo bem — murmurou ela.

Aech continuou a me indicar o caminho até chegarmos à área de Sete Esquinas, perto do cruzamento de três ruas iluminadas em néon: Washington Avenue, Cedar Avenue e 19 Avenue, todas pavimentadas com tijolos vermelhos em vez de asfalto.

Apesar do número sete no nome do lugar, contei apenas quatro esquinas. Havia uma boate diferente em cada uma, todas com o próprio letreiro gigante estilizado de néon com o nome do local. Em uma das esquinas, vi uma boate chamada Clinton's House. Do outro lado da rua havia outra com um letreiro em néon azul-claro que dizia MELODY COOL, em um prédio de pedra cinza com vitrais que deixavam mais parecida com uma igreja do que uma boate. Do outro lado da rua, em outra esquina, ficava uma boate chamada Glam Slam, com um símbolo gigante de Marte em néon em volta da entrada principal.

Quando chegamos à outra pequena boate com um grande letreiro néon (esta chamada Baby Doe Bar), Aech me instruiu a parar ali. Estacionei, e todos saltamos do carro.

— Certo, o negócio é o seguinte — começou Aech. — Os avatares podem vir aqui e fazer um teste para entrar em qualquer uma das bandas que tocam em uma dessas boates. Se passarmos, eles vão nos ajudar mais tarde, quando tivermos que lutar na arena. Entendido?

Shoto apontou para um panfleto grampeado em um poste próximo, anunciando que qualquer um poderia fazer um teste para uma banda chamada Dez Dickerson e os Modernaires. A imagem no panfleto mostrava o vocalista da banda (Dez, presumi) com uma bandana com a bandeira japonesa.

— Que tal esses caras? — perguntou Shoto. — Eles parecem muito maneiros.

Aech revirou os olhos.

— Ah, que ideia *maravilhosa*, Shoto — comentou ela. — Quem melhor para entrar em uma batalha sônica contra o maior músico da história do que Dez Dickerson e os Modernaires! Prince vai tremer em seus saltos de quinze centímetros!

Aech apontou para a rua.

— Aliás, melhor ainda, que tal andarmos mais alguns quarteirões e fazermos um teste para o Apollonia 6? — continuou ela.

— Pode ser! — respondeu Shoto, animado. — Se eles tiverem seis integrantes e nós três unirmos forças com eles, seremos nove no total! Estaremos na vantagem contra os Sete Princes!

Busquei a capa de um álbum do Apollonia 6 em uma janela do navegador e a virei na direção de Shoto. A imagem mostrava três moças de lingerie rodeadas por uma névoa, posando em frente a um monte de obeliscos. Uma delas, de cinta-liga e meia brancas, tinha um ursinho de pelúcia enorme aconchegado à sua perna.

— Acho que o Apollonia 6 só tem três integrantes — falei. — A menos que você conte o ursinho de pelúcia.

Nós dois nos viramos para Aech em busca de uma confirmação, mas ela já estava se afastando de nós, balançando a cabeça diante de nossa ignorância. Shoto e eu saímos correndo atrás dela...

E então demos de cara com as suas costas. Aech parou de repente, depois de apenas alguns passos. Assim que nos recuperamos da colisão, entendemos por quê. O avatar de armadura negra de Nolan Sorrento estava bem na nossa frente, bloqueando a passagem.

O sujeito que matara minha tia e diversos vizinhos meus ao tentar me assassinar. De volta às ruas. Livre como um pássaro.

— Bu! — gritou ele, fazendo nós três nos sobressaltarmos e dando uma gargalhada em seguida.

Ele parecia muitíssimo feliz em nos ver, o que achei muitíssimo perturbador.

— Uau! — exclamou Sorrento, assim que recuperou a compostura. — Olha só para vocês! O Esquadrão Classe A está de volta à ação. Como nos velhos tempos...

Ele deu um passo ameaçador em nossa direção, mas nos mantivemos firmes.

— Vocês, crianças, não se cansam de ficar brincando nos escombros da nostalgia da geração passada? — Ele abriu bem os braços. — Quer dizer, olhem ao redor. O OASIS inteiro é um cemitério gigante, assombrado pelos ícones da cultura pop morta-viva de uma época remota. O santuário de um velho louco para um monte de porcaria inútil.

— O que você está fazendo aqui, Sorrento? — perguntei. — Estamos meio ocupados no momento.

— Anorak me mandou para checar o seu progresso. Vocês estão perdendo tempo demais neste planeta. E sua amiga Art3mis parece ter abandonado vocês. — Ele sorriu. — Suspeitei que isso poderia acontecer. Afinal, se vocês três falharem e morrerem, isso a deixaria no controle da empresa...

Fiz o possível para agir como se ele tivesse me irritado de verdade. Se ele e Anorak achassem que Samantha tinha nos abandonado, não se perguntariam o que ela de fato estava fazendo.

— Mas enfim — continuou Sorrento. — Anorak está ocupado no momento, então ele me mandou para lembrá-los de que cada um de seus movimentos está sendo observado. O tempo está passando. E prazo não é negociável.

Ele sorriu e acrescentou:

— Portanto, continuem focados no prêmio ou vai ser o seu fim.

Com isso, Sorrento se teletransportou e seu avatar desapareceu.

Nós três ficamos olhando para o local onde ele estivera um momento antes. Então, sem dizer uma palavra, seguimos em frente.

Enquanto Aech nos conduzia em direção ao cruzamento seguinte, passamos por uma cópia do Moulin Rouge, que ficava bem ao lado de um lugar chamado Ambulance Bar. Mais adiante, em meio a todos os espaços de música, também avistei um fliperama chamado Castelo de Moedas. Pelo pouco que pude ver pelas janelas da frente, não havia nada além de máquinas de pinball roxas e fliperamas antigos. Torci para que Aech estivesse indo naquela direção, mas ela passou direto pela entrada e continuou correndo até chegarmos a uma grande casa noturna na esquina seguinte. O letreiro néon na entrada tinha a palavra PANDEMONIUM em letras laranja imitando chamas. Havia um grande relógio montado acima, com os dizeres THE TIME (ou seja, "O TEMPO"), em letras maiúsculas. Isso me pareceu estranho, como se alguém tivesse colocado A DATA bem em cima de um calendário.

Aech nos conduziu até a entrada principal do clube. Era vigiada pelo mesmo cavalheiro barbudo de um metro e oitenta, loiro, musculoso e com um colete de zebra que tínhamos visto antes, o guarda-costas do

Prince de *Purple Rain* no Mann's Chinese Theatre. Ele parou na frente da porta para bloquear a passagem e cruzou os braços gigantes sobre o tronco grosso como uma árvore.

— E aí, Big Chick? — perguntou Aech, dirigindo-se ao NPC como se fossem velhos amigos.

Big Chick deslizou os óculos escuros pelo nariz e olhou feio para ela.

— Qual é a senha? — perguntou, com uma voz surpreendentemente bondosa.

Aech pôs a mão em concha ao lado da orelha direita, virou-a para ele e disse:

— O quê?

Big Chick assentiu, abriu um sorriso amigável para nós e saiu do caminho. Shoto e eu trocamos um olhar perplexo e seguimos Aech porta adentro.

Eu me senti como se estivéssemos entrando na balada mais descolada do nono círculo do Inferno de Dante. Toda a iluminação tinha um tom avermelhado, e havia chamas por toda a parte: velas acesas em todas as mesas, tochas presas nas paredes e na varanda e dezenas de lareiras acesas, tanto no andar de cima quanto no de baixo. Mas nem estava quente ali. E havia NPCs felizes conversando por todos os lados; pessoas bonitas em trajes coloridos, todas ocupadas bebendo, fumando, dançando e tentando seduzir uns aos outros.

— Senhores, por favor, lembrem-se: não dá para parar a revolução se você não tiver tempo — disse Aech, apontando para o outro lado do clube, na direção do palco vazio, que estava no meio de um círculo de fogo. — Os cães andam em matilhas de sete!

O palco estava vazio a não ser por uma grande bateria. O bumbo exibia um símbolo familiar: um número 7 bem grande na parte inferior

esquerda de um círculo, com um círculo bem menor colocado na órbita do maior, como um diagrama de elétrons...

Peguei o Quarto Fragmento e o examinei. O símbolo no bumbo correspondia ao oitavo e último símbolo gravado na superfície, aquele que vinha depois do V.



— Aech! Os símbolos são iguais!

Ela assentiu.

— É o logo de uma banda chamada Original 7ven — contou ela. — Mas eles mudaram para esse nome meio tarde na carreira, pelo mesmo motivo que Prince mudou o dele, umas besteiras de contrato. Ainda são muito mais conhecidos pelo nome original...

A multidão ao nosso redor de repente explodiu em aplausos, abafando as palavras de Aech. Olhamos e vimos sete homens entrando no palco em fila única. Todos os sete vestiam ternos elegantes. Quatro carregavam instrumentos. Um trazia um grande espelho.

Eles me eram familiares, mas não consegui identificá-los de imediato. Então, o DJ da boate (que também parecia muito familiar) pulou no palco para apresentá-los:

— Senhoras e senhores. Por favor, deem as boas-vindas... aos sete membros originais da maior banda do mundo... Morris Day and the Time!

Foi quando me dei conta de onde os conhecia: eles fizeram uma participação especial no fim de *O império (do besteirol) contra-ataca*. E o

DJ que acabara de apresentá-los era um NPC de Jason Mewes, provavelmente copiado do Askewniverse no Setor Dezesseis.

O vocalista, Morris Day, esperou um momento para que a plateia se acalmasse e então agarrou o microfone.

— Bem-vindos ao Pandemonium, pessoal! Esta noite é a noite. Estamos fazendo audições, e hoje você pode se tornar um dos dançarinos da nossa próxima turnê. Então, para qualquer um que ache que tem o que estamos procurando: esta é a sua única chance de dançar!

— Tudo bem — disse Aech. — Preparem-se! E tentem não estragar as coisas, está bem?

— Tentar não estragar o quê? — perguntei. — Você não vai dizer o que a gente precisa fazer? Aech?

Ela apenas balançou a cabeça e começou a dançar para trás, para longe de mim. Em seguida, um enorme sorriso surgiu em seu rosto quando a banda começou a tocar "The Bird", seu single de sucesso de 1984.

— Estão prontos? — perguntou Morris, do palco. — Ótimo! Quem quiser fazer o teste tem dez segundos para chegar à pista de dança! Dez! Nove! Oito! Sete...

Aech continuou a dançar para trás, entrando na pista de dança, gesticulando para que a seguissemos. Um segundo depois, Morris Day soltou um "Whawk!" ensurdecador, e a música começou de verdade.

Foi quando notei as setas começando a cair na minha HUD, idênticas às que se iluminavam na pista de dança sob meus pés, como um jogo gigante de Dance Dance Revolution. Shoto também as viu, e nós dois soltamos um grito radiante.

— DDR! — exclamamos, e nós dois começamos a dançar em sincronia com as setas.

Aech se juntou a nós, e nós três dançamos lado a lado, pisando nas marcas no chão em perfeita sincronia.

Conseguimos continuar assim até o fim da música.

Quando acabou, Morris nos chamou ao palco e anunciou que tínhamos passado no teste com louvor.

— Digam: “Eu juro lealdade à Time”! — gritou Morris. — Podem fazer isso?

Levantamos a mão direita e juramos lealdade. Então Aech se inclinou e sussurrou algo no ouvido de Morris. Parecia algo como “o garoto”. Fosse o que fosse, a expressão dele mudou, e Morris saiu do palco, acenando para o resto da banda segui-lo. E incluiu nós três.

— Deu certo! — disse Aech. — Eles concordaram em lutar conosco. Vamos lá!



Voltamos ao Corvette Vermelho e seguimos em alta velocidade pela Alphabet Street rumo ao sul. O pessoal da Morris Day and the Time vinha logo atrás em seu ônibus de turnê, que tinha o logotipo da Original 7ven pintado na lateral.

Assim que estávamos alguns quilômetros fora dos limites da cidade, a paisagem ao nosso redor mudou de repente, e a estrada nos levou a um deserto que parecia se estender em todas as direções.

A cada sete segundos, longos raios arroxeados caíam do céu para atingir a areia, queimando e derretendo-a em estranhas formações de fulgurito roxo que pontilhavam a paisagem árida como sentinelas.

Depois de um tempo, uma pequena pirâmide solitária emergiu no horizonte à nossa frente, bem na saída da rodovia, como uma estranha atração de beira de estrada.

Quando chegamos lá, Aech me instruiu a parar e fez sinal para que o ônibus da turnê atrás de nós fizesse o mesmo. Pediu para esperarmos enquanto corria lá dentro para pegar alguma coisa, e fiquei olhando de dentro do Corvette enquanto ela disparava pela areia infértil até um canto da pirâmide, que parecia não ter entrada. Usei minha HUD para ampliar o zoom ao máximo e vi que ela passava as pontas dos dedos pela superfície de uma das grandes pedras que formavam a base da pirâmide. Então Aech se inclinou para a frente e soprou uma camada de areia e poeira de uma pequena seção da pedra, revelando várias fileiras de hieróglifos. Ela começou a pressioná-los em uma sequência específica, como botões. Ouvi um som alto de pedra raspando quando uma pedra enorme na base da pirâmide deslizou para o lado, revelando uma passagem secreta. Aech entrou correndo.

Um minuto depois, ela reapareceu, agora com um enorme sorriso no rosto. Quando voltou com um salto ao banco do carona, vi que segurava três correntes de ouro, cada uma com um pingente de ouro no formato de um elemento diferente do Símbolo do Amor. O primeiro pingente era um círculo dourado, que Aech me entregou. O segundo era um chifre dourado, que ela entregou para Shoto. O último era um símbolo andrógino dourado, que Aech pendurou no pescoço.

— Certo — disse ela, deixando escapar um suspiro pesado. — Agora temos as três correntes de ouro também. Acho que não vamos conseguir nos preparar mais do que isso.

Ela apontou para a estrada adiante e falou:

— É hora de botar pra quebrar, pessoal.

Guiei o Corvette de volta à estrada, com o ônibus da turnê atrás de mim, e pisei fundo no acelerador outra vez, nos lançando em direção ao horizonte escuro, luminoso e roxo à frente.

No instante seguinte, tínhamos saído do deserto e estávamos em uma paisagem roxa estranha e sobrenatural, com cadeias de montanhas roxas a distância e um céu roxo-escuro repleto de nuvens de tempestade do mesmo tom, com o roxo brilhante dos relâmpagos estalando em seu interior. Subimos a capota do Corvette Vermelho bem a tempo, um segundo antes de grandes gotas de chuva roxa começarem a cair, criando um estranho tamborilar em síncope enquanto batiam contra o teto e capô do carro e na estrada de asfalto, que percorríamos em alta velocidade.

Um brilho no final da estrada chamou minha atenção e, à medida que nos aproximamos, pude perceber que se tratava de algum tipo de estrutura, assomando como uma grande fortaleza ou templo. Quando chegamos mais perto, vi que havia sete torres erguendo-se em direção ao céu roxo, cada uma com uma cúpula no formato dos pingos de chocolate Hershey. Seis das torres estavam envoltas em faixas de néon azul, enquanto a sétima, muito maior, no centro, era encimada por um pavilhão indiano dourado.

No perímetro, nossa estrada ia dar em um estacionamento no formato do Símbolo do Amor, com uma superfície espelhada de vidro vulcânico preto. Enquanto olhávamos maravilhados para a estrutura gigante, o ônibus de turnê parou atrás de nós, e Morris Day e o resto da Original 7ven desceram. Nenhum deles disse nada. Ficaram lá parados, esperando e parecendo descolados. Jerome foi até Morris e fingiu tirar poeira de seus ombros.

Todos os outros integrantes da The Time tinham expressões sombrias. Pareciam prontos para a guerra.

Aech nos conduziu até os portões do templo, que eram incrustados de joias e pareciam ser feitos de ouro. Estavam abertos, desafiando-nos a entrar. Lá dentro, vi um grande pátio aberto que se estendia até a base dos degraus do templo. Em volta deles, havia um campo aparentemente infinito de flores roxas que se estendia até o horizonte.

Espiando pelos portões abertos, vislumbrei diversas formas felinas escuras se esgueirando pelo pátio... leões ou panteras, talvez. O que quer que fossem, todos pararam de repente e se viraram para nos encarar com aqueles olhos roxos brilhantes.

— Então, suponho que esta seja a arena? — perguntou Shoto.

Aech assentiu e abriu os braços.

— *Dream, if you can, a courtyard. An ocean of violets in bloom* — cantou ela. — "Sonhe, se puder, com um pátio. Um mar de violetas em flor..."

Shoto sorriu e estalou os nós dos dedos.

— Está bem então — disse ele. — Vamos lá.

Ele deu alguns passos em direção à entrada do templo, mas Aech o deteve, puxando-o para trás.

— Ainda não — instruiu Aech. — Assim que cruzarmos o limiar da entrada, vai dar muita merda. Precisamos nos equipar primeiro.

Ela abriu seu inventário e tirou a Cloud Guitar que conseguira na First Avenue. Ela a virou, revelando uma cavidade no formato do Símbolo do Amor na parte traseira, igual à da cabine da nossa nave. Aech também pegou no inventário a bateria roxa brilhante do Símbolo do Amor e a colocou na parte de trás da Cloud Guitar. Ela se encaixou perfeitamente, como uma pilha. Então Aech virou a guitarra de novo e

pressionou um pequeno botão de ligar no formato do Símbolo do Amor que ficava bem abaixo do cavalete. Ouvi um zumbido baixo e harmônico que logo aumentou de volume conforme as cordas, os trastes e captadores começaram a brilhar e estalar com energia roxa.

— Você comentou que estava tendo aulas de violão — disse Aech.

— Sabe tocar uma guitarra de verdade?

— Sei — falei, ainda olhando para o instrumento em suas mãos. — Por quê?

— Você é bom?

Eu dei de ombros e cerrei as mãos, porque estava preocupado que elas fossem começar a tremer.

— Bem, não chego a ser um Yngwie Malmsteen nem nada do tipo. Ainda estou aprendendo.

— Bem, acabou a hora do recreio, Yngwie — disse ela, estendendo a Cloud Guitar para mim. — O dever chama.

Peguei a guitarra com cuidado, usando ambas as mãos, enquanto inclinava a cabeça para baixo, pensando na vez em que Shoto me presenteou com a espada de seu falecido irmão.

— A Cloud Guitar é um artefato do Além-Mundo — comentou Aech. — Seus ataques sônicos mais poderosos só podem ser ativados se a pessoa souber mesmo tocar guitarra e conseguir dedilhar as progressões de acordes da maneira correta. Aquelas coisas do Guitar Hero que você fez no Megadon não vão bastar aqui. Tem que saber tocar uma guitarra de verdade.

— Certo — falei, pegando o instrumento. — Obrigado, Aech.

— Abra a descrição do item — instruiu ela. — Antes de entrarmos, você precisa memorizar todos os licks especiais e power chords. Essa é uma das poucas armas que vai afetar todas as sete iterações do Prince.

Mas a guitarra vai superaquecer e explodir quando você usá-la para derrotar um dos Princes. Portanto, tente eliminar o máximo de capangas que puder com ela antes de ir atrás de um dos Sete. Entendido?

— Prince tem capangas também? — perguntou Shoto. — Quem são eles?

— Suas bandas de apoio — respondeu Aech. — Existem dezenas de encarnações diferentes do NPC do Prince neste planeta, mostrando o Roxo durante todas as diferentes fases da carreira. Dependendo de quais das sete encarnações nós formos enfrentar, algumas podem não ter uma banda de apoio. Como o ProtoPrince, porque ele tocou quase todos os instrumentos em seus primeiros dois álbuns. Mas se o Prince de *Graffiti Bridge* aparecer, ele vai ter o apoio da New Power Generation. Eles vão acabar com a sua raça, meu amigo. Você precisa tomar muito cuidado é com o Prince com o Terceiro Olho, porque ele não só dispara rajadas percussivas de iluminação sônica do seu terceiro olho como também é apoiado pela 3RDEYEGIRL. Se tivermos que enfrentar o Prince de *Purple Rain* e ele tiver o apoio da Revolution? É provável que seja o fim da linha para a gente, porque é impossível derrotá-los, ainda mais em seu próprio território.

— Mas a The Time está do nosso lado — lembrei, olhando para nossos próprios capangas. — Eles parecem bem durões.

— E são mesmo — concordou Aech. — Prince criou a banda, mas eles eram tão incrivelmente talentosos que evoluíram e ganharam vida própria. Mas não vão nos salvar, Z. Se tivermos sorte, eles podem nos ajudar a derrubar o Prince de *Graffiti Bridge* e a NPG. Talvez até o ProtoPrince também. Mas os outros... — Ela balançou a cabeça. —

Nem pensar. Vai ser um milagre sobrevivermos a essa luta. Não estou sendo pessimista. Só estou tentando prepará-lo para o que está por vir.

— Ótimo — agradei, dando um tapa nas costas dela. — Agora estou muito confiante. Obrigado, Aech.

Ela se virou para olhar para Shoto.

— E você, sr. *Living Correct*? Toca algum instrumento? Quer dizer, além do kazoo?

Shoto fez cara feia para ela e balançou a cabeça. Aech suspirou. Então abriu seu inventário, pegou um pandeiro e o atirou para ele. Shoto o pegou no ar.

— Faça o seu melhor com isso — instruiu ela.

— Então, qual instrumento você toca, Aech? — perguntou Shoto, indignado.

— Não se preocupe comigo. Eu canto. — Ela olhou para mim. — Está pronto, Z?

Assenti e fiz um sinal de positivo, que Aech retribuiu. Então ela respirou fundo e nos conduziu pelos portões abertos da arena, com os sete membros originais da Morris Day and the Time como nosso apoio.



Quando todos os dez integrantes de nosso grupo terminaram de atravessar os portões, uma deixa musical foi acionada, e a música “Thieves in the Temple” começou a tocar enquanto uma névoa vermelha densa surgia ao nosso redor. Ele girava em volta de nossas pernas e logo cobriu por completo o chão do pátio. Aech nos conduziu até o centro da arena e fez sinal para que parássemos ali.

— As Três Correntes de Ouro nos protegerão dos ataques apenas por um tempinho! — gritou ela para mim e Shoto. — Precisamos usar isso a nosso favor e acabar com eles, o mais rápido que pudermos! Entendido?

Antes que tivéssemos tempo de responder, ouvimos o estrondo de um trovão, e raios roxos traçaram um arco no céu sobre nossas cabeças.

— Preparem-se para a batalha! — gritou Aech para o nosso grupo. — Os Sete estão sendo teletransportados para cá agora, de diferentes partes do Além-Mundo.

Então Aech disse o que sempre me dizia quando parecíamos estar em uma situação crítica:

— Foi um prazer trabalhar com você, dr. Venkman.

Isso sempre me fazia rir, mas naquele momento soou verdadeiro demais.

— Nos vemos do outro lado, Ray — falei, recitando Os Caça-Fantasmas, e segurei o braço da Cloud Guitar como se fosse um lançador de partículas.

Enquanto isso, sete grandes cilindros de vidro começaram a emergir da névoa vermelha, formando um amplo círculo ao nosso redor. Cada um dos cilindros tinha uma tampa de metal na parte superior e na inferior, como um fusível gigante. E, parados dentro de cada um deles, estava uma encarnação diferente de Sua Malvadeza Real. Cada um tinha um penteado e traje diferente, ao que parecia representando as diferentes fases de Prince ao longo da carreira.

Antes que eu pudesse examinar direito qualquer um deles através do nevoeiro, as sete câmaras se abriram e os Sete Princes emergiram ao mesmo tempo, avançando para a arena. Ao fazerem isso, o riff inicial ameaçador de "When Doves Cry" começou a ecoar por ali em um volume ensurdecedor. Quando a bateria entrou alguns segundos depois, todas as sete encarnações de Prince esticaram os braços e começaram a levitar, bem devagar. Estiquei o pescoço para vê-los pairando bem acima de nós, observando-nos como sete deuses kryptonianos furiosos e prontos para dar uma lição em Smallville.

Era uma visão aterrorizante.

— Não olhem nos olhos deles! — gritou Aech para nós. — Nunca olhem nos olhos de nenhum deles, está bem?

Desviei o olhar na hora e vi Shoto fazer a mesma coisa. Aech nos pegou olhando para o chão.

— Eu não disse para vocês *deixarem* de olhar para eles! — gritou Aech. — Só não façam contato visual por mais do que um ou dois segundos, ou eles vão ficar loucos de raiva, está bem?

Assenti e olhei de volta para nossos adversários, ainda levitando no alto, girando bem devagar ao nosso redor.

O mais imponente para mim, de longe, era o Prince de *Purple Rain*. Ele usava um par de óculos escuros espelhados, camisa com gola branca com babados, calça vermelha e um sobretudo roxo brilhante com tachas no ombro esquerdo. Por alguma razão, parecia o mais furioso do grupo. E foi o primeiro a falar. Apontou para nós com um dedo acusador.

— Lá estão eles! — gritou, com uma voz que reverberou por toda a arena. — Os hereges que invadiram nosso lar, destruíram nossa moto e roubaram nossa espaçonave! E agora se atrevem a profanar o nosso templo!

Juntas, as outras seis encarnações de Prince ficaram boquiabertas e fizeram caretas de desgosto, trocando olhares muitíssimos ofendidos. Então, como se por um acordo telepático, o ataque começou.

O Prince de *Purple Rain* saiu na frente e, ao avançar em nossa direção, sua capa impermeável roxa brilhante balançou atrás dele como asas de anjo enquanto ele disparava rajadas ensurdecedoras de funk sônico lá de cima usando sua guitarra HS Anderson Mad Cat brilhante. As rajadas se transformavam em bolas de energia roxa que explodiam com o impacto. Levei várias delas no torso do meu avatar. Para minha sorte, a Corrente de Ouro funcionou e evitou que eu me machucasse.

Então, com um estrondo sônico, o Prince de *Purple Rain* estava pairando acima de nós outra vez. Ele ergueu as mãos e gritou com uma voz estrondosa:

— *Majestade! Divindade!*

Duas pombas surgiram atrás dele, pairando acima de sua cabeça. Ambas abriram os bicos e dispararam ataques estridentes contra nós.

Depois que o Prince de *Purple Rain* e suas duas pombas terminaram a investida, o Prince com o Terno de Nuvem desceu. A encarnação vestia um terno azul-celeste com nuvens brancas. E, pelo visto, ele conseguia fazer com que o traje ficasse invisível e mudasse de fase, tornando-o imune aos nossos ataques.

O Prince com o Terno de Nuvem parecia ter algo contra mim em especial e concentrou todos os seus ataques vocais no meu avatar. Levei alguns minutos para entender o porquê: eu estava segurando a sua Cloud Guitar, que imitava uma nuvem, e ele a queria de volta.

O Prince com o Terno de Nuvem estava cantando uma música de 1984 chamada "I Would Die 4 U". Mas ele alterou de leve o refrão, então o que eu ouvi foi: "Você vai morrer por mim. Isso aí! Vai acabar assim!" Cada acorde rápido que ele dedilhava na guitarra disparava outra rajada sônica em minha direção, como um pistoleiro descarregando seu revólver freneticamente.

Aech referiu-se ao próximo Prince na fila de conga de ataque como Prince de "Gett Off". Este estava vestido com um terno justo de renda amarela com dois círculos cortados nas calças para expor as nádegas. Ainda bem que não disparou nenhum ataque sônico dessa direção. As investidas vinham de sua guitarra amarela, que parecia idêntica à minha, exceto pela cor.

Achei que estava tendo alucinações quando o próximo Prince apareceu. Aech o chamou de "Gêmeos". Shoto o chamou de "Partyman". O melhor palpite do meu software de reconhecimento facial foi o Prince de "Batdance". Para mim, ele parecia o vilão Duas-Caras, mas com o Batman na metade esquerda e o Coringa de cabelo verde na direita. Ele arremessava bombas com uma das mãos e batarangs com a outra, então voltou para o alto e para longe de nós, para evitar contra-ataques.

Não sei bem o nome correto da próxima encarnação a nos atacar, mas a apelidei mentalmente de Prince com o Microfone de Pistola. Ele usava um terno todo preto, uma bandagem preta e óculos escuros pretos bem grandes. Também empunhava um par de pistolas douradas de microfone que ficavam guardadas em coldres de couro preto em cada quadril. Pareciam pistolas, mas os canos tinham microfones antigos na extremidade que lançavam uma saraivada de ondas de funk sônico sobre nós. Depois de seu ataque, ele soprou a fumaça que subiu de cada pistola, então se virou e as guardou, voltando para o alto.

A próxima encarnação me deu um susto. O Prince com o Terceiro Olho tinha um penteado afro volumoso e arredondado e um par de óculos escuros com três lentes. A terceira lente ficava centralizada acima das duas de baixo e disparava um raio devastador de iluminação sônica de seu terceiro olho oculto, que incinerava tudo em seu caminho.

Depois que o Prince com o Terceiro Olho terminou seu bombardeio, o Prince de *Purple Rain* desceu para sua segunda investida, embora tivesse feito a primeira apenas seis segundos atrás. Enquanto isso, eu não havia conseguido fazer um único ataque... e minha Corrente de

Ouro não ia resistir para sempre. Foi um choque de realidade assustador e me fez perceber como estávamos em desvantagem.

A sétima e última encarnação, o Prince com a Máscara de Correntes, foi a única que não desceu para nos agredir. Ele parecia estar desarmado, e ficou pairando acima de nós, calado e imóvel, observando a batalha se desenrolar com uma expressão impassível no rosto (pelo menos, até onde pude ver através da máscara).

Consegui, por fim, me recompor e comecei a responder com minha Cloud Guitar, acertando dois ataques no Prince com o Terno de Nuvem. Isso pareceu enfraquecê-lo bastante, e ele saiu da rotação de ataques e ficou flutuando mais acima, ao lado do Prince com a Máscara de Correntes.

Enquanto isso, Aech consultou em sua HUD o encantamento de ativação de capangas para a Original 7ven. De frente para Morris e sua banda, ela o leu em voz alta, estalando os dedos antes de cada linha do encantamento:

Snap!

– Yo Stella, if you think I'm afraid of you...

Snap!

– Grace, if you so much as think I can't do the do

Snap!

– Girl, if you dream I came to jerk around, you better wake up

Snap!

– ... and release it!

Ei, Stella, se você acha que tenho medo de você...

Grace, se você acha que não sou capaz

Garota, se você sonha que eu vim para te maltratar, é melhor você acordar

... e deixar rolar!

Assim que Aech terminou de recitar as duas últimas palavras do encantamento, Morris Day and the Time entrou em ação, tocando uma música da trilha sonora do filme *Graffiti Bridge* chamada "Release It". O líder da banda, Morris Day, deu um passo à frente, e um microfone apareceu em sua mão. Ele o aproximou da boca, ergueu a cabeça para os sete oponentes e disse:

— Qual é o seu maior problema?

Assim que disse isso, um par de chifres cresceu em sua cabeça, e seus olhos ficaram de um tom vermelho-escuro. Raios vermelhos dispararam dos chifres, arqueando-se para nos proteger dos relâmpagos roxos vindos lá de cima.

Então ele lançou sua investida "*Whawk!*", soltando uma espécie de grito/risada ensurdecador, que desencadeava um ataque de área de efeito sônico que feriu todas as sete encarnações de Prince de uma vez só.

Entretanto, Morris era um oponente ainda mais apavorante por conta de seu braço direito, Jerome "*The Mirror*" Benton, que carregava um grande espelho com moldura dourada usado para criar meia dúzia de clones de Morris, cada um lançando a própria investida *Whawk!*.

O restante da Original 7ven também se juntou à batalha. Jimmy Jam e Monte Moir empunhavam, cada um, um controlador Roland AXIS-1 vermelho modificado que disparava ondas sonoras de funk do braço do instrumento em todos os acordes tocados. Jesse Johnson disparava raios sônicos dos captadores de sua Fender Voodoo Stratocaster enquanto Terry Lewis fazia o mesmo com seu baixo, e Jellybean Johnson se posicionou atrás deles, disparando raios vermelhos para cima com suas baquetas, empunhando-as como duas

varinhas mágicas. Cada integrante da banda também era capaz de disparar uma explosão mortal de energia sônica da própria boca, precisando apenas gritar a palavra "Yeow!" repetidas vezes.

Entre as investidas *Whawk!*, Morris também fez ataques verbais devastadores. E, por algum motivo, quando os demais membros da banda repetiam o que ele tinha acabado de dizer, isso parecia deixar seus ataques sônicos verbais mais poderosos, permitindo que causassem ainda mais danos.

Morris gritava:

— Você não pode comigo, cara! Você mal saiu das fraldas!

E seus companheiros repetiam:

— Mal saiu das fraldas!

Morris Day and the Time era uma visão impressionante. Mas, no fim, isso não foi o suficiente para salvá-los, ou nos salvar. Porque os Princes também convocaram seus capangas.

O Prince de *Purple Rain* convocou sua banda, a Revolution. Todos os integrantes usavam roupas de realeza com golas com babados, assim como ele.

O Prince com o Microfone de Pistola convocou a New Power Generation. Havia muitos integrantes, todos armados até os dentes, com instrumentos de todo tipo.

E então o Prince com o Terceiro Olho convocou sua banda 3RDEYEGIRL (que, minha HUD me informou, usava o nome em MAIÚSCULAS).

Todas as três bandas surgiram na arena, nos cercando. Começaram a nos atacar dali, enquanto seis dos Princes acompanhavam lá de cima.

Foi então que Aech gritou algo para Jimmy Jam e Terry Lewis, algo sobre "ativar seus poderes de produção". Eles sorriram, assentiram e

estalaram os dedos ao mesmo tempo, convocando de imediato duas dezenas de capangas uniformizados:

Janet Jackson e a Rhythm Nation.

Quando entraram marchando na arena, Aech pareceu prestes a desmaiar.

— Puta merda! — disse ela. — Não acredito que funcionou!

E então uma verdadeira guerra sônica começou.

Não sei bem o que veio em seguida, nem como tudo aconteceu.

Mas quando a poeira baixou, todos os sete integrantes da The Time haviam morrido, inclusive Morris Day e todas as suas imagens espelhadas. (O Prince de *Purple Rain* de alguma maneira usou suas sombras espelhadas para quebrar o espelho de Jerome, então ele não pôde mais usá-lo para reproduzir clones de Morris. Acho que esse foi o começo do fim.)

Antes de morrerem, porém, os membros da Original 7ven conseguiram eliminar as três integrantes de 3RDEYEGIRL, a New Power Generation inteirinha e todos os membros da Revolution, tirando Wendy e Lisa, que consegui derrubar com rajadas da Cloud Guitar.

Conseguimos derrotar quatro encarnações de Prince, mas três conseguiram sobreviver ao massacre: o com o Microfone de Pistola, o com o Terceiro Olho e o com a Máscara de Correntes. Mas os três pareciam ter ferimentos graves... e estarem furiosíssimos com isso.

Tive um lance de sorte com a Cloud Guitar e consegui acertar o Prince com o Terceiro Olho justo no terceiro olho. Ao que parecia, esse era o seu ponto fraco, porque ele desapareceu em uma nuvem de poeira roxa brilhante. As duas últimas encarnações soltaram exclamações de surpresa, assim como Aech.

Senti um lampejo de esperança. Talvez, no fim das contas, tivéssemos uma chance de vencer aquela luta.

Então a Cloud Guitar (que superaquecia bem rápido em minhas mãos enquanto eu estava distraído me parabenizando mentalmente) explodiu, me fazendo perder várias centenas de pontos de vida. Minha barra de saúde começou a piscar em um vermelho brilhante. Meu avatar estava quase morto. Por alguma reviravolta cruel do destino, eu tinha justo sete pontos de vida restantes.

Mas ainda não tinha acabado. Éramos três de nós e apenas dois Princes.

— Isso aí! — exclamou Shoto. — Agora estamos em vantagem! Cinco já foram e faltam dois!

E foi então que o perdemos. Shoto soltou uma longa risada histérica: um sinal claro de que estava começando a sofrer os efeitos da SSS. Em seguida, ele assinou a sentença de morte de seu avatar.

— *One-two princes kneel before you... Princes, princes who adore you!* — cantou ele, sem conseguir deixar de suprimir a risada induzida pela sobrecarga sináptica. — "Um-dois príncipes ajoelhados diante de você... Príncipes! Príncipes que adoram você!"

Aech pareceu horrorizada, e ela olhou para cima para estudar o céu. Uma fração de segundo depois, um relâmpago roxo caiu e atingiu Shoto, matando-o na hora.

Aech e eu ficamos olhando, chocados, enquanto o avatar de Shoto desaparecia aos poucos, deixando todos os seus itens em uma pilha no chão. Agindo por puro instinto de sobrevivência, corri para pegá-los e adicioná-los ao meu inventário. Aech se pôs ao meu lado, ombro a ombro.

Durante essa confusão, o Prince com a Máscara de Correntes desceu e ficou de frente para nós, de costas para os degraus que levavam ao Templo dos Sete. Ele deu um passo ameaçador em nossa direção e, ao fazê-lo, o chão de pedra negra da arena sob seus pés ficou dourado, assim como o que estava à sua frente, criando um caminho de ouro até o centro da arena e sua entrada. Quando o caminho dourado cruzou a rodovia do deserto do lado de fora, o asfalto também começou a ficar dourado.

Olhei para Aech e vi que ela encarava fixamente o caminho agora dourado sob nossos pés, maravilhada, com uma expressão pensativa. Então voltou a se concentrar no Prince com a Máscara de Correntes. Uma mulher com um vestido dourado brilhante surgira ao lado dele. Ela dançava e girava em círculos, com uma grande espada equilibrada na cabeça. Minha HUD me informou que se tratava da primeira esposa de Prince, Mayte Garcia.

No espaço vazio entre o Prince com a Máscara de Correntes e Mayte fluía uma luz dourada brilhante, como uma minúscula estrela. Era clara demais para que eu conseguisse observá-la sem ficar cego por um instante, então desviei o olhar. Mas Aech a encarou, ignorando todo o resto.

— É que nem no videoclipe de "Seven"! — gritou ela.

— Isso ajuda? — gritei de volta.

Olhei para cima e vi que Prince com o Microfone de Pistola também parecia paralisado pela luz dourada. Parara de atacar e apenas fluía acima de nós, encarando-a, e a arena ficou em silêncio pela primeira vez desde que entramos nela.

Um segundo depois, ouvi uma voz feminina começar a cantar, límpida e bonita. Levei mais alguns segundos até perceber que era

Aech. Ela estava cantando a *cappella*. A letra era de uma canção que eu nunca ouvira antes.

*All seven and we'll watch them fall
They stand in the way of love
And we will smoke them all...
One day all seven will die*

*Um dia veremos a queda dos sete
Pois estão no meio do caminho do amor
Sua derrota nos compete...
Eles vão todos morrer*

Enquanto Aech cantava, as duas encarnações do Prince se juntaram a ela. De alguma maneira, na mesma hora suas vozes em harmonia ressuscitaram os outros cinco Princes, e eles começaram a cantar também.

Quando a música acabou, as sete encarnações de Prince flutuaram até o chão e deram as mãos na frente de Aech. Ela pareceu surpresa. E felicíssima.

Em seguida, os Sete Princes se transformaram e se fundiram, tornando-se uma única encarnação do Prince: aquela com a Máscara de Correntes. Uma fração de segundo depois, ele se transformou em um brilhante Símbolo do Amor, que então derreteu e virou o Quinto Fragmento, um cristal roxo girando no ar.

Não tive qualquer sensação de vitória, pois não fazia ideia do que tinha acabado de acontecer. Só consegui sentir a exaustão e o espanto conforme me aproximava e pegava o fragmento, preparando-me para reviver outro momento da vida de Kira Underwood...



Eu era Kira mais uma vez, e um Ogden Morrow de meia-idade, parado ao meu lado, segurava minha mão. Estávamos em algum pequeno teatro ou em alguma casa de shows de rock, diante de um palco pequeno, escuro e vazio, tomado por uma nuvem de neblina branca, possivelmente criada por uma máquina de fumaça ou um condensador de gelo-seco nos bastidores. Acima do palco coberto de névoa havia um pequeno equipamento de iluminação automatizado, com uma faixa que dizia FELIZ ANIVERSÁRIO DE 40 ANOS, KIRA!

Pelo canto do olho, vi James Halliday, usando um smoking com péssimo caimento, sentado sozinho em um canto, observando-me com tristeza. Também dava para ouvir o que parecia ser uma multidão de pessoas animadas conversando atrás de mim, mas estavam fora do meu campo de visão, e Kira não virou a cabeça para olhá-las.

Uma fração de segundo depois de examinar meus arredores, senti Og apertar minha mão, e uma dezena de holofotes roxos brilhantes se acenderam, todos virados para uma figura solitária em pé no palco bem na nossa frente. Era Prince, vestido com um terno roxo brilhante de lantejoulas. Quando Kira o viu, senti o coração dela começar a bater tão rápido que fiquei com medo de que fosse desmaiar. Senti uma leve tontura e as pernas bambas, porque antes que eu soubesse o que estava acontecendo, o próprio Prince começou a vir na minha direção. Então ele se ajoelhou no palco na minha frente, a apenas alguns metros de distância.

Ele ergueu um microfone dourado e cantou "Parabéns para você" para mim, ou melhor, para Kira.



E então eu estava de volta ao Além-Mundo, no centro da arena em frente ao Templo dos Sete, segurando o Quinto Fragmento na mão estendida. Resisti à tentação de examiná-la na mesma hora em busca de uma inscrição. Shoto era mais importante. Acionei minha HUD e liguei para Faisal, adicionando Aech à chamada pouco antes de o rosto de Faisal aparecer na nossa frente. Nós dois começamos a fazer perguntas ao mesmo tempo, querendo saber sobre a condição de Shoto. Assim que Faisal conseguiu nos fazer parar de falar, disse que Shoto parecia estar bem, pelo menos até onde conseguiam saber.

— É que nem com os outros — explicou Faisal. — Todos os sinais vitais estão normais, e ele ainda está conectado à conta OASIS. Mas não conseguimos encontrar seu avatar em lugar algum da simulação. — Faisal balançou a cabeça e deu de ombros. — Ele parece estar preso no limbo, assim como todos os outros cujos avatares morreram.

— O que vai acontecer quando ele atingir o limite de uso da INO? — perguntei. — Ele ainda vai começar a sofrer os efeitos da Síndrome de Sobrecarga Sináptica?

Faisal assentiu.

— Vai. É o que nossos engenheiros acham. Parece provável que Anorak tenha programado seu firmware para garantir que todos os reféns da INO continuassem prisioneiros mesmo depois que seus avatares morressem.

— Mas por que ele não deixa os avatares reaparecerem de uma vez? — perguntou Aech. — Eles ainda seriam seus reféns.

— Não sabemos — disse Faisal. — Talvez ele esteja fazendo isso para nos assustar? Para manter todos os reféns sob seu controle,

tornando a morte de um avatar permanente? Se for isso, está funcionando. Pelo menos para mim.

Faisal nos contou que a esposa grávida de Shoto, Kiki, e o resto da família dele ainda estavam de vigília ao lado da sua CI em Hokkaido. Viam seu corpo adormecido pelas câmeras internas da cabine de imersão, cujas imagens eram transmitidas para um monitor na parede acima dele. Não havia nada que os engenheiros da GSS pudessem fazer. Não estavam nem tentando tirá-lo da CI, porque sabiam que não conseguiriam libertá-lo a tempo. E, mesmo que pudessem, não importaria. Enquanto Shoto permanecesse conectado ao OASIS, seu headset INO permaneceria travado em volta da cabeça. Enquanto não conseguíssemos libertar a mente de Shoto do OASIS, seu corpo continuaria em coma, trancado dentro de sua CI, a apenas alguns metros de distância da família, porém totalmente fora de alcance.

Quando Faisal terminou de responder nossas perguntas sobre Shoto, não se conteve. Em pânico, começou a nos perguntar se estávamos perto de encontrar o Sexto Fragmento. Desliguei na cara dele. Então fechei minha HUD e olhei para o Quinto Fragmento, que eu ainda segurava na mão direita. Virei-o até encontrar uma inscrição em uma de suas faces. Eu o afastei um pouco para que Aech também conseguisse lê-lo.

Conquiste-a por um feito sombrio que poucos alcançam.

Na Coroa de Morgoth os dois últimos fragmentos descansam.

Quando li a segunda linha, não pude acreditar.

Tentei pensar em um lugar pior para os dois últimos fragmentos estarem escondidos. Não havia nenhum. Halliday os havia colocado na masmorra mais profunda, escura e mortal de todo o OASIS, sob a posse

de um dos NPCs mais ridiculamente poderosos (e malignos) já criados. Um NPC que era imortal, quase invulnerável e capaz de matar a maioria dos avatares de nono nível apenas com seu hálito.

Na prática, os dois últimos fragmentos estavam nas profundezas do inferno, na coroa do próprio Satanás.

Comecei a rir.

A princípio, foi apenas uma risada. Mas não consegui parar, e logo ela se transformou na gargalhada alta e descontrolada de uma alma sã levada à beira da loucura por um acaso cruel, pouco antes de o destino empurrá-la para o abismo.

Verifiquei minha contagem de uso da INO, e eu ainda tinha mais de uma hora restante, então não podia estar passando pelo estágio inicial de SSS. Não por enquanto. O que significava que eu estava só ficando maluco mesmo.

Aech me encarou, confusa, até que consegui controlar o riso.

— Está bom, Risadinha. Vai me dizer o que é tão engraçado assim? Acho que você já sabe para onde precisamos ir em seguida.

Respirei fundo. Sequei as lágrimas nos cantos dos olhos e assenti.

— Sei. É triste, mas eu sei, Aech.

— E? Não me faça pesquisar. Quem diabos é Morgoth?

Eu estudei sua expressão. Dava para ver que ela não estava brincando. Aech não sabia mesmo. Perceber isso quase me fez gargalhar de novo. Mas consegui me controlar.

— Morgoth Bauglir — contei. — O Senhor das Trevas antes conhecido como Melkor?

Os olhos de Aech se iluminaram.

— Melkor? — repetiu ela. — O avatar de Vin Diesel? Com o mesmo nome de seu personagem de D&D?

— Vin pegou o nome emprestado do *Silmarillion*. Melkor, que mais tarde ficou conhecido como Morgoth, foi o ente mais poderoso (e maligno) que já existiu na face de Arda. Também conhecida como Terra-média...

Quando ouviu as palavras Terra-média, Aech respirou fundo.

— Você está me dizendo que tenho que passar a última hora da minha vida cercada por um bando de Hobbits, Z?

Balancei a cabeça.

— Todos os NPCs de Hobbits vivem em Arda III. — Apontei para o nome gravado no Quinto Fragmento. — Morgoth residiu em Arda apenas durante a Primeira Era da Terra-média. O que significa que precisamos nos teletransportar para Arda I, e aquele planeta não tem Hobbits.

— Nada de Hobbits? — disse ela. — Sério?

— Nada de Hobbits. Apenas elfos, humanos e anões.

— Deixa eu adivinhar — começou ela. — São todos brancos, certo? Elfos brancos. Humanos brancos. E anões brancos. Aposto que todo mundo que vamos encontrar no planeta de Tolkien vai ser branco. Tirando, é claro, os vilões! Os orcs de pele escura.

— Saruman, o Branco, era um vilão! — retruquei, perdendo a paciência. — Não temos tempo para críticas literárias agora, Aech, por mais válidas que sejam! Está bem?

— Está bem, Z — respondeu ela, erguendo as mãos. — Caramba. Relaxa aí. Vamos deixar essa discussão para mais tarde.

Respirei fundo e soltei o ar devagar.

— Foi mal. É só que estou exausto. E com medo. Por causa de Shoto, de Og e de todos os outros.

— Eu sei. Eu também. Está tudo bem, Z.

Ela apertou meu ombro e assentiu para mim. Eu assenti de volta.

— Você teve notícias de Lohengrin? — perguntou Aech. — Ou de Arty?

Verifiquei minhas mensagens e balancei a cabeça.

— Ainda não.

Aech respirou fundo.

— Certo, estou pronta — disse ela. — Vamos acabar logo com isso.

Assenti. Então nos teletransportei direto para a superfície de Arda I e para a Primeira Era da Terra-média de J.R.R. Tolkien.



Assim como Shermer e o Além-mundo, Arda I tinha um número limitado de pontos de chegada e partida de teletransporte espalhados pela superfície. Para o nosso azar, todos, exceto um, apareciam em cinza para mim, porque eu não tinha concluído as quests necessárias para obter acesso a eles. Portanto, selecionei o único ponto de chegada que pude, no meio de um deserto congelado chamado Helcaraxë. No mapa, a mesma região também tinha sido rotulada como "As terras geladas".

Mas quando o processo de teletransporte foi concluído e nossos avatares apareceram na superfície de Arda I, não nos encontramos no ambiente que esperávamos. Não havia gelo nem neve à vista. Aech e eu estávamos parados ao lado de um pequeno lago em algum lugar no topo das montanhas. O céu estrelado sobre nossa cabeça era refletido na superfície lisa e parada da água, criando a ilusão de que havia um cobertor de estrelas acima e abaixo de nós. Tudo estava quieto, exceto

pelo canto dos grilos e o uivo distante do vento soprando pelas colinas escuras que assomavam ao nosso redor.

Era uma paisagem linda. Mas eu não fazia a menor ideia de onde estávamos.

Quando consultei meu mapa de Arda I, reparei que não estávamos perto de Helcaraxë. Estávamos a mais de seiscentos quilômetros a leste, nas montanhas de Dorthonion, às margens de um lago chamado Tarn Aeluin.

Aquele não era um dos pontos de chegada de Arda I, então nem deveria ter sido possível para nós nos teletransportarmos para o local. Os fragmentos deviam ter nos trazido para cá, mas eu não tinha a menor ideia do porquê.

Continuei examinando o mapa de Arda I em busca do nome Udûn. Eu sabia que esse já tinha sido o nome da fortaleza de Morgoth, porque em *A sociedade do anel*, quando Gandalf enfrenta o Balrog de Morgoth na Ponte de Khazad-dûm, ele o chama de "chama de Udûn". Mas não consegui encontrá-lo em meu mapa, nem mesmo usando a tradução em sindarin, Utumno. E, quando pesquisei o índice, ele confirmou que não havia qualquer lugar com um desses nomes no planeta.

Eu me xinguei de novo por não ter me dado ao trabalho de estudar a Primeira Era. Então dei o braço a torcer e abri a Covopédia em uma janela na minha frente e pesquisei Utumno. Percebi meu erro na mesma hora. Utumno era o nome da masmorra *original* de Melkor. Mas foi destruída por completo pouco antes do início da Primeira Era. Por isso não estava em Arda I, mas na primavera de Arda, outro planeta muito menor, em forma de disco, localizado bem abaixo de Arda I, II e III. A maioria dos covos se referia a ele como Arda Zero. Era uma simulação de Arda durante os Anos das Árvores, ou seja, antes da

Primeira Era. Nunca visitei Arda Zero porque só dava para completar as quests de lá se você já tivesse terminado todas as de Arda I, Arda II e Arda III.

Soltei um suspiro pesado, pensando no constrangimento que seria dizer a Aech que havia nos teletransportado para o planeta errado. Mas, depois de tentar lembrar tudo sobre o assunto, recordei-me de algo que Aragorn disse em *A sociedade do anel*, quando estava contando a história de Beren e Lúthien para os Hobbits.

Naqueles dias, o Grande Inimigo, de quem Sauron de Mordor era apenas um servo, morava em Angband, no norte...

Verifiquei de novo o mapa, olhei para o norte e encontrei de cara Angband. Ficava no meio das Ered Engrin, uma vasta cadeia de montanhas que se estendia ao norte do continente. Na língua comum, eram chamadas de Montanhas de Ferro. E Angband também era conhecida como a Prisão de Ferro.

Era uma das muitas dificuldades de se orientar na Terra-média: tudo e todos tinham pelo menos dois ou três nomes diferentes, cada um em uma língua inventada diferente. Era confuso, mesmo para um supernerd como eu.

Peguei minha cópia digital de *A sociedade do anel* e procurei a frase em que Aragorn menciona Angband pela primeira vez. Alguns parágrafos abaixo, encontrei a passagem que procurava...

Tinúviel resgatou Beren dos calabouços de Sauron, e juntos eles passaram por grandes perigos, até mesmo destronando o Grande Inimigo e pegando de sua coroa de ferro uma das três Silmarils, as mais brilhantes das joias, para usá-la como dote de Lúthien a ser pago a seu pai, Thingol.

Isso parecia confirmar minha teoria: nesta iteração de Arda, o trono de Morgoth estava localizado em sua masmorra em Angband. E ficava a apenas cento e trinta quilômetros ao norte de nossa localização atual. Perfeito! Devia ser por isso que os fragmentos nos trouxeram até aqui...

Eu me virei para Aech.

— Estamos indo para Angband, a masmorra de Morgoth, a cerca de cento e trinta quilômetros ao norte daqui.

Apontei para o lago e as colinas escuras além dele, em direção à massa crescente de nuvens acima do horizonte distante ao norte. Eram iluminadas por erupções de raios vermelhos vindos de seu interior e pela enorme lua prata, que brilhava bem alto no céu a leste e lançava um brilho pálido sobre a superfície do planeta.

Aech olhou para as nuvens escuras no horizonte, do outro lado do lago.

— Cento e trinta quilômetros? — repetiu Aech.

— Isso. E itens mágicos ou feitiços que permitem voar não funcionam aqui. Já que também não podemos nos teletransportar para lá, teremos que viajar por terra.

Aech se abaixou e deu uma batidinha nas listras laterais dos tênis Adidas branco que calçava. Quando fez isso, as listras mudaram de cor, de azul e preto para amarelo e verde, e os próprios sapatos começaram a brilhar e estalar com raios de energia na mesma combinação de cores.

— *Got blue and black 'cause I like to chill. And yellow and green when it's time to get ill* — cantou Aech. Ela apontou para os tênis brilhantes de energia. — Meu Adidas me permite correr três vezes a velocidade normal. Você quer que eu lance o feitiço de Mordenkainen em você, para poder me acompanhar?

Balancei a cabeça e falei:

— Tenho uma ideia melhor.

Peguei em meu inventário duas pequenas estatuetas de vidro em forma de cavalo. Ambas eram de um tom prateado. Coloquei-as no chão à nossa frente com o maior cuidado e dei vários passos para trás.

— São Estatuetas de Poder Extraordinário? — perguntou Aech.

Assenti, e ela também deu vários passos para trás. Assim que estava a uma distância segura, gritei as palavras de ativação.

— Felaróf! Shadowfax!

Na mesma hora, ambas as estatuetas cresceram e se transformaram em dois cavalos em tamanho real, que ganharam vida de repente, bufando e relinchando enquanto empinavam nas patas traseiras poderosas. Eram criaturas lindas, com pelos prateados quase idênticos. Ambos usavam armaduras de Mithril que eu comprara com selas sob medida, feitas de madeira élfica verde-escura e incrustadas com faixas douradas com os nomes gravados na escrita Fëanoriana.

— Estes são os dois animais terrestres mais rápidos que já viveram na Terra-média — expliquei. — Eu os consegui depois de completar quests em Arda III, mas devem ter a mesma velocidade e habilidades aqui. Só se lembre de segurar firme. Eles são bem rápidos, está bem?

Aech assentiu e desativou os tênis Adidas. Então apoiou um deles nos estribos de Felaróf e montou no cavalo. Fui até Shadowfax, dei um tapinha gentil em seu pescoço e, em sindarin, disse que era bom vê-lo de novo. Daí subi na sela e o conduzi até o lado de Aech e Felaróf.

Tirei do meu inventário duas espadas mágicas que adquirira em Arda III. Uma tinha uma lâmina larga ithilnaur chamada Glamdring, empunhada por Gandalf durante a Guerra do Anel, e a coloquei na bainha nas costas do meu avatar. A outra era uma espada de duas

mãos, e a segurei pela lâmina e a estendi para Aech, com o punho virado para ela.

— Aqui. Você vai precisar disso. Andúril, a Chama do Oeste. Forjada a partir dos Fragmentos de Narsil por...

Aech dispensou a espada com um aceno indiferente.

— Não, obrigada, Z. Eu já tenho muitas espadas.

Continuei com o objeto estendido para ela.

— Pegue — insisti. — Só armas mágicas forjadas pelos Elfos da Terra-média podem afetar os servos de Morgoth, está bem? Sei um pouco sobre como as coisas funcionam aqui.

Aech se deu por vencida e aceitou a espada, então a guardou na bainha na cintura.

— Está feliz agora? — perguntou ela.

— Vou ficar feliz quando tivermos os dois últimos fragmentos. Estamos quase lá. Está pronta, Aech?

Ela abriu seu sorriso de gato da Alice para mim. Então, em sua melhor imitação de Jack Burton, falou:

— Z, eu nasci pronta.

Ri e, juntos, nós dois disparamos com nossos cavalos.

Shadowfax e Felaróf avançaram rumo ao norte, na velocidade de duas flechas no ar. Seus cascos pareciam trovões atingindo o solo abaixo de nós, como a batida constante de tambores de guerra, à medida que nos carregavam para longe de Tarn Aeluin, por entre as montanhas iluminadas pela lua, em direção às nuvens cada vez mais carregadas ao longe.



Nossos corcéis mágicos desabalaram pelas colinas cobertas de urze e pelas planícies de Dorthonion. Quando chegamos a uma densa floresta de pinheiros ao longo da fronteira norte, chamada Taur-nu-Fuin, os cavalos foram forçados a diminuir o ritmo ao abrirem caminho por entre as árvores. Mas ainda corriam, contornando-as em uma velocidade tão desorientadora que eu não parava me imaginar como um Stormtrooper azarado em uma moto voadora. Mas aqui se tratava de criaturas mágicas conhecidas como Mearas, capazes de avançar a uma velocidade incrível, qualquer que fosse o terreno sob seus cascos.

Ouvi Aech cavalgando logo atrás de mim. Quando a olhei, percebi que me encarava com uma expressão horrorizada. Não entendi por que até seus olhos se voltarem para a janela do navegador que eu ainda tinha aberta na minha frente, com a página da Covopédia sobre Angband. Eu havia me esquecido de alterar minhas configurações de privacidade, então todas as janelas abertas do navegador ficavam automaticamente visíveis para os outros membros do meu clã.

— Você não tem ideia do que precisamos fazer quando chegarmos lá, não é? — acusou ela. — Você estava pesquisando! Acabei de ver você pesquisando!

— Eu só estava refrescando a memória, Aech. Só isso.

— Certo. Então me diga: o que devemos fazer quando chegarmos lá? Como entramos na fortaleza? E como diabo vamos tirar os Fragmentos da Coroa de Morgoth? Você disse que o sujeito era invencível.

Ela continuou a me encarar enquanto nós dois quicávamos nas selas, à espera da minha resposta.

— Ainda não sei direito — confessei. — Sei que Beren e Lúthien foram capazes de “destronar” Morgoth e roubar uma das joias da coroa dele, mas não sei como fizeram isso. Acho que essa história está em O

Silmarillion e nunca terminei de ler. Mas vou consultar os resumos na internet no caminho para Angband, está bem? Vou descobrir o que precisamos fazer, prometo!

Pela cara de Aech, parecia que eu tinha acabado de dar um tapa no rosto dela.

— Mas que droga, Z! — gritou ela. — Achei que você ia cuidar dessas coisas de Hobbit. Você me disse que era um especialista em Tolkien!

Balancei a cabeça.

— Eu nunca disse “especialista”! Art3mis é a especialista. Eu só conheço na verdade a parte da Terceira Idade da Terra-média, que é a de *O Hobbit* e *O senhor dos anéis*. Sou especialista em Arda III, mais ou menos. Quer dizer, eu concluí todas as quests lá...

Não mencionei que as tinha concluído anos antes, durante o concurso de Halliday, quando ainda subia o nível do meu avatar. Ou que eu dominava bem mais as quests em Arda III. Aquele planeta estava cheio de portais OASIS de diferentes videogames e jogos de RPG ambientados na Terra-média, criados por empresas como Beam Software, Interplay, Vivendi, Stormfront e Iron Crown Enterprises. Na verdade, uma das primeiras quests que fiz no OASIS vinha de uma aventura de texto do Hobbit original, lá em Arda III, que, segundo boatos, Kira Morrow ajudara a criar. (Pensar nisso me fez lembrar de uma frase do jogo, uma que aparecia sempre que eu demorava muito em um lugar: *O tempo passa. Thorin se senta e começa a cantar sobre ouro.*)

Eu até completei as quests superinacessíveis nas regiões do extremo leste e do sul da Terra-média, nas quais você precisava enfrentar cultos malignos fundados por Alatar e Pallando.

— Não estou nem aí para Arda III, Z! E quanto a este planeta? Quantas quests você completou aqui, em Arda I?

Aech sempre sabia quando eu estava mentindo para ela, então nem tentei.

— Zero, está bem? Nenhuma. Mas por um bom motivo, Aech! Não faça essa cara para mim! Todas as quests aqui são pegadinhas, você não consegue completá-las a menos que tenha um conhecimento enciclopédico de todo o *Legendarium* de Tolkien! E não estou falando só da versão publicada do *Silmarillion*. Você precisa saber de cor detalhes de vários rascunhos diferentes, com histórias conflitantes entre si e que não foram publicados! E saber tudo que tem nos treze volumes de *A história da Terra-média*! Desculpe, eu tinha outras prioridades na pesquisa...

— Tipo o quê? — perguntou Aech, revirando os olhos. — Ver *Monty Python em busca do cálice sagrado* pela centésima vez?

— Esse era um dos filmes preferidos de Halliday, Aech! — gritei. — Sabê-lo de cor nos ajudou a encontrar o ovo, ou você esqueceu? E também é uma obra-prima da comédia, então...

— Você me disse que tinha lido todos os romances de todos os autores preferidos de Halliday! E Tolkien estava na lista de favoritos dele!

Suspirei.

— O *Silmarillion* não é um romance, Aech. É mais como um manual de uma campanha de RPG da Terra-média. Tem um monte de contos e poemas sobre a criação da Terra-média, suas divindades, história e mitologia. Alfabetos e guias de pronúncia para idiomas élficos inventados. Eu não tive tempo de terminar, só isso...

Aech ficou em silêncio por alguns segundos, me encarando. Então ela fingiu farejar o ar.

— Estou sentindo cheiro de mentira, Watts — disse ela, estreitando os olhos. — Você nunca foi preguiçoso na hora de fazer pesquisa. E você sabia que Kira Morrow era fanática por Tolkien! Ela vivia em uma réplica de Valfenda, pelo amor de Deus. Por que você não estudaria cada um...

Ela parou por um momento, então seus olhos de repente se arregalaram.

— Ah! Agora entendi. Você evitou essa parte de Dias Antigos por causa da Samantha, não é? Porque ela também é uma grande fã de Tolkien. — Ela balançou a cabeça. — Você *ainda* gosta dela. Não é, Watts? — Ela acenou para nossos arredores. — O que foi, esse lugar faz você se lembrar dela ou algo do tipo?

Comecei a negar, mas Aech estava certa e ela sabia disso.

— Está bem, é verdade! Este lugar me faz lembrar dela! — Eu apontei para nossos arredores. — Essa música que você está ouvindo agora? As trilhas sonoras de Howard Shore que são tocadas o tempo inteiro em todos os malditos cantos deste planeta? Elas também me fazem lembrar da Samantha! Ela gosta de ouvir essas músicas na hora de dormir. Pelo menos, costumava gostar...

A lembrança do momento em que descobri isso sobre ela começou a vir à tona, e eu pude senti-la me revirando por dentro, então balancei a cabeça com força até afastá-la da minha mente.

Voltei a encarar Aech.

— O meu relacionamento com Samantha no mundo real durou apenas uma semana, Aech. Aquela semana que nós passamos juntos na réplica de Valfenda dos Morrow. Ela amava estar lá e adorava falar

sobre a Terra-média. Acho que Samantha ama Tolkien tanto quanto Kira, talvez até mais. — Eu lancei um olhar culpado para Aech. — Samantha ficou sabendo que eu nunca terminei de ler *O Silmarillion* naquela semana. E ficou pegando no meu pé por causa disso. Eu estava planejando tentar ler outra vez, mas então... nós terminamos. E evitei Tolkien desde então. Dói demais.

Aech me deu um sorriso de compaixão. Então se inclinou na sela para me dar um soquinho no ombro.

— Z, talvez haja um motivo para os dois últimos fragmentos estarem escondidos aqui, em um planeta que Arty conhece melhor do que você. O destino quer que ela esteja aqui.

— Arty não pode nos ajudar no momento, lembra? E concordamos em não ter contato até termos os dois últimos fragmentos em mãos. Temos que seguir o que planejamos.

Aech assentiu e ficou em silêncio por um momento.

— Pelo menos mande uma mensagem para ela — sugeriu Aech. — E avise onde estamos e contra o que estamos lutando.

Assenti e toquei no ícone de mensagens em minha HUD. Escrevi uma mensagem curta, de propósito:

Arty,

A pista no Quinto Fragmento diz: “Na Coroa de Morgoth os dois últimos fragmentos descansam.” Estamos em Arda a caminho de Angband, mas sua ajuda seria muito bem-vinda. Shoto se foi. Somos apenas eu e Aech agora. Se não puder fazer nada para nos ajudar de você onde está, nós entendemos. Faremos o nosso melhor sem você.

Que a força esteja com você,

Z & Aech

Mostrei a mensagem para Aech. Ela assentiu em aprovação, e eu apertei *Enviar*.

— Por que você acha que Kira gostava tanto da Terra-média? — perguntou Aech enquanto continuávamos a galopar pela floresta escura.

— Escapismo puro e simples. A obra de Tolkien foi uma inspiração direta na criação de Dungeons & Dragons. E o D&D, por sua vez, inspirou a primeira geração de designers de jogos, que tentavam recriar a experiência do D&D em um computador. Kira, Og e Halliday, todos os três cresceram jogando D&D e os jogos que foram inspirados nele. E isso os influenciou a fazerem jogos de RPG para computador. Foi assim que tivemos a série A Quest de Anorak e, depois de um tempo, o OASIS. Se não fosse por Tolkien, todos nós, nerds, teríamos nos divertido muito menos durante os últimos noventa anos.

— Ah — disse Aech. — Então ele é um dos culpados por tudo isso?

Ela abriu seu sorriso de gato da Alice para mim outra vez, para me mostrar que estava brincando.

À medida que avançávamos, eu olhava maravilhado a paisagem ao meu redor. Mesmo em um momento como este, não pude deixar de ficar impressionado com o escopo e o grau de detalhes da imaginação de Tolkien. Depois de quase um século, artistas, contadores de histórias e programadores ainda se inspiravam em sua criação.

Quando emergimos da fronteira norte da floresta, os cavalos pararam de maneira brusca, e Aech e eu nos vimos diante de uma área carbonizada e desolada, que se estendia à nossa frente até onde conseguíamos enxergar. Parecia que várias centenas de bombas atômicas haviam sido detonadas, todas nos últimos meses. A distância, as Montanhas de Ferro se estendiam por todo o horizonte norte. Perto

do centro delas, bem à nossa frente, três vulcões pretos enormes e de uma altura impressionante se erguiam da cordilheira, com picos até as nuvens negras grossas no céu acima.

Eu já estava cansado de verificar o mapa a cada poucos minutos para descobrir o que estava olhando, então fiz algo que a maioria dos covos que se prezam nunca faria: ativei as legendas do guia turístico do OASIS e meu software de reconhecimento de imagem. Quando examinei a terra arrasada que se estendia à frente, uma legenda apareceu em minha HUD, informando que eu estava vendo as dunas áridas de Anfauglith, uma paisagem infernal criada por Morgoth quando ele queimou as planícies outrora verdes de Ard-galen com os fogos de Thangorodrim, como eram chamados os vulcões no horizonte.

— Não é possível simplesmente entrar em Dor Daedeloth — falei, imaginando que Aech não entenderia a piada. Ela não entendeu.

— Dor o quê? — respondeu ela.

— Dor Daedeloth — repeti, apontando para a paisagem carbonizada ao redor. — A terra de Morgoth. O próprio Senhor das Trevas.

— Ah, é, eu estava querendo perguntar sobre isso — disse Aech. — Em todos aqueles três filmes longuíssimos do Hobbit que você me obrigou a ver, o cara malvado se chamava Sauron, não é? Não era ele o Senhor das Trevas da Terra-média?

— Era. Mas ele só foi promovido a isso no final da Segunda Era, depois que Morgoth foi banido para o Vazio. Foi então que Sauron chegou ao poder. Mas aqui, durante a Primeira Era, Sauron era só um dos generais demoníacos de Morgoth. E ele também era um metamorfo, que conseguia se transformar em lobo ou morcego.

— Sauron não está por aqui agora, está? — perguntou ela, nervosa, examinando o céu escuro.

Mais uma vez, eu não tinha certeza. Tive que verificar a página sobre Sauron na Covopédia.

— Sauron está no comando de Tol Sirion — recitei, lendo minha HUD. — Uma ilha-fortaleza a mais de cento e sessenta quilômetros a oeste daqui. Não acho que a gente vá esbarrar com ele.

— Que alívio — comentou ela, relaxando um pouco.

— Não, Aech. Não é um alívio. Sauron seria moleza comparado a esse tal de Morgoth. Ele é um dos NPCs mais difíceis, se não o mais difícil, de toda a simulação. Segundo o que li sobre ele, ele é todo-poderoso e invulnerável.

— Como assim, "invulnerável"?

— Quer dizer que ele não pode ser morto — expliquei. — Pelo que li nos fóruns de covos, parece que é possível banir Morgoth para o Vazio por um tempo indeterminado, mas, para fazer isso, primeiro você precisa completar uma série de quests de nível épico para conseguir a ajuda dos Valar, o que provavelmente levaria semanas. Isso se eu soubesse o suficiente sobre os Dias Antigos para completar todas as quests, o que não é o caso.

— Certo — disse Aech, absorvendo a informação. — Então, se não podemos matar Morgoth, como vamos tirar os dois últimos Fragmentos de sua coroa?

— Ainda estou tentando resolver isso — falei, apontando para a série de janelas que havia aberto, cada uma exibindo um verbete diferente da Covopédia. — Apenas me dê mais alguns minutos.

— Vamos lá, Z. Vamos continuar!

Ela estava prestes a fazer seu cavalo andar de novo, mas agarrei as rédeas para detê-la.

— Espere aí. Antes de continuarmos, seria melhor tentarmos nos esconder, para não sermos atacados por nenhum bando de Orcs. Você sabe algum feitiço de invisibilidade?

Aech assentiu.

— Claro — concordou ela. — Que tal a Ofuscação Aprimorada de Osuvov? É do nonagésimo nono nível. Vai nos esconder de tudo, incluindo infravisão, ultravisão e visão verdadeira.

— Perfeito. Dá para lançar em nós dois? E nos cavalos também?

Ela assentiu e começou a murmurar alguns encantamentos. Quando terminou, nós e os cavalos nos tornamos invisíveis. Mas ainda conseguimos ver uma versão semitransparente dos avatares um do outro e dos corcéis em nossas HUDs, para que não esbarrássemos uns nos outros. Em seguida, continuamos a toda velocidade para o norte, através da paisagem árida, em direção às três torres de vidro preto e rocha vulcânica que se assomavam da cordilheira desolada a distância.

Vimos uma grande colina à nossa frente, erguendo-se da paisagem plana e desolada que a cercava. Mas, quando nos aproximamos um pouco mais da "colina", descobrimos se tratar de uma enorme pilha de cadáveres... cadáveres desmembrados de milhares de elfos e homens. As legendas do meu guia turístico, muito prestativas, me informaram que aquele era Haudh-en-Ndengin. O Monte dos Caídos.

Cobri a boca e o nariz com minha capa, em uma tentativa de afastar o fedor que empestava o ar. Olhei para Aech e vi que ela fazia o mesmo.

Aech ficou observando a pilha imensa de cadáveres enquanto passávamos por ela. Em seguida, virou-se na sela para me encarar e

ergueu a voz para ser ouvida acima do trovejar dos cascos dos cavalos.

— Tem certeza de que não quer pedir reforços, Z? Você poderia recorrer mais uma vez àquele seu discurso de irmandade. Mandar uma mensagem a todos os usuários do OASIS pedindo que venham aqui nos ajudar.

— Não vai funcionar dessa vez — respondi. — Ninguém viria.

— Claro que viriam. Se você contasse a verdade e dissesse que a vida de cada usuário da INO depende do nosso sucesso, aposto que pelo menos alguns milhares deles viriam em nosso auxílio.

— Um exército não vai nos ajudar dessa vez — expliquei. — Os Noldor sitiaram Angband por mais de quatrocentos anos e nunca chegaram perto das Silmarils. — Balancei a cabeça. — Acho que vamos ter que entrar de fininho, como Beren e Lúthien.

— Como quem?

— Um homem mortal e uma donzela elfa imortal que se apaixonaram — contei, apontando para a cópia de *O Silmarillion* que eu tinha aberto em uma janela ao meu lado. — Eles conseguiram se esgueirar em Angband e roubar uma das Silmarils da Coroa de Ferro ao fazerem Morgoth e seus lacaios adormecerem. — Eu me virei para olhar para Aech. — Qual é o feitiço de sono mais poderoso que você tem em seu livro de feitiços?

Ela abriu sua lista de feitiços e a examinou por alguns segundos.

— O Sono Eterno de Mordenkainen — disse ela. — E o meu nível é noventa e nove, então deve ser poderoso o suficiente para fazer dormir qualquer NPC dentro de sua área de efeito, mesmo se eles rolarem testes de resistência.

— Ótimo. Você vai precisar lançá-lo pelo menos duas vezes. A entrada em Angband deve estar sendo vigiada por um lobo negro

gigante chamado Carcharoth. Teremos que fazê-lo adormecer para conseguirmos passar e entrar. Aí, assim que estivermos na sala do trono de Morgoth, precisamos fazer todos lá dentro adormecerem também. É assim que acho que devemos conseguir roubar os Fragmentos da coroa dele.

Aech assentiu e fez algumas mudanças rápidas em sua lista de feitiços memorizados. Então ergueu ambos os polegares para mim.

— Bom. Deve dar certo. Acho que estamos prontos.

— Tomara que sim — disse ela enquanto nós dois esporávamos nossos cavalos ansiosos, avançando para longe do Monte dos Caídos, em direção aos Portões de Angband, que ficavam na base de Thangorodrim, cujos três enormes picos erguiam-se bem acima das Montanhas de Ferro.

Usei o recurso de ampliação em minha HUD para dar zoom nos picos das três enormes montanhas vulcânicas e, com alguma dificuldade, pude distinguir o ponto no pico oeste onde Maedhros, o príncipe élfico, estava acorrentado a um penhasco rochoso, esperando ser resgatado. No pico leste, avistei outro prisioneiro de Morgoth: um homem chamado Húrin, amarrado a uma cadeira no alto de Thangorodrim. Ao que parecia, esses NPCs sempre estiveram lá, como parte de algumas quests dos Dias Antigos de alto nível que se passavam nessas montanhas.

Poucos minutos depois, Aech e eu nos encontramos em uma estrada longa e estreita rumo aos enormes Portões de Angband, que ficavam na base do pico central de Thangorodrim. A estrada era ladeada por grandes abismos, nos quais se contorciam milhares de serpentes negras gigantes, movendo-se juntas em uma massa retorcida.

No alto, abutres de aparência demoníaca empoleiravam-se nos penhascos rochosos, olhando e grasnando para nós. Percebi que o feitiço de invisibilidade de Aech não parecia afetar as criaturas que residiam aqui, então pedi a ela para desativá-lo. Ela o desligou e seguimos até as duas portas de ferro maciças aninhadas no penhasco à frente.

Quando chegamos a algumas centenas de metros dos portões, nossos cavalos se recusaram a continuar. Aech e eu desmontamos, depois falei o nome de cada cavalo mais uma vez, e eles encolheram e se transformaram nas pequenas estatuetas de vidro, que peguei e guardei de volta em meu inventário.

Agora a pé, alcançamos os portões... e descobrimos que estavam escancarados. Entretanto, um lobo negro gigante vigiava o planalto rochoso diante deles, nos encarando com olhos que não piscavam e brilhavam vermelhos nas sombras de Angband.

Era Carcharoth: uma das criaturas mais temíveis dos Dias Antigos.

Quando Aech viu o tamanho do lobo, ela se curvou e bateu nas listras nas laterais dos tênis Adidas mais uma vez, e as cores mudaram de azul e preto para prata e ouro.

— *Got a pair that I wear when I'm playin' ball* — cantou Aech. — *With the heel inside, make me ten feet tall.*

Quando terminou de falar o comando, ela cresceu de repente, até que seu avatar ficou com três metros de altura, exatamente como a música descrevia. Graças à mudança nas proporções, Carcharoth não seria mais um gigante perto dela. Aech seria capaz de encará-lo bem nos olhos vermelhos demoníacos.

Furioso, Carcharoth manteve-se concentrado em nós até chegarmos ao fim da estrada e aos degraus que levavam à entrada. Enquanto

subíamos a escada, Aech começou a lançar seu feitiço de sono no lobo gigante, descrevendo padrões intrincados no ar com as mãos enquanto sussurrava as palavras do encantamento.

Quando o feitiço foi concluído, porém, Carcharoth não fechou os olhos vermelhos brilhantes. Nem caiu no sono. Em vez disso, arreganhou os dentes e nos atacou.

Ele ignorou Aech e veio direto até mim, talvez por ser eu quem estava com os Fragmentos no inventário. Levantei a espada e recuei vários passos quando a besta avançou com a boca preta cheia de presas afiadas.

Continuei a recuar escada abaixo enquanto o lobo gigante avançava, mordendo o ar a apenas alguns centímetros do meu rosto, sem parar.

Eu o acertei várias vezes com Glamdring, mas a lâmina azul brilhante da espada não pareceu nem ferir a pele do lobo, mesmo quando consegui acertá-lo nas gengivas pretas cobertas de limo.

Carcharoth se virou para atacar Aech, abocanhando a perna dela. Então a besta a sacudiu com ferocidade e a atirou para o lado. Mas Aech aterrissou de pé e contra-atacou, lançando bolas de fogo e relâmpagos de cada mão, disparando um feitiço após o outro.

Tentei atacar o lobo gigante enquanto ele estava distraído com Aech, mas ele de alguma forma sentiu minha aproximação e, antes que eu pudesse desferir um golpe, virou a cabeça e me mordeu no ombro. Meu avatar sofreu mais de cem pontos de dano, e então uma mensagem apareceu em minha HUD, informando que os dentes do lobo estavam cobertos com algum tipo de veneno e que eu continuaria a perder mais pontos de vida a cada poucos segundos devido à substância. O veneno de Carcharoth também imobilizou

temporariamente meu avatar, deixando-me vulnerável a outros ataques...

Aech e eu tínhamos enfrentado muitos inimigos formidáveis ao longo dos anos, em muitos planetas diferentes. Certa vez, nós dois derrubamos um Tarrasque em Faerun em menos de cinco minutos. Nós transmitimos ao vivo o ataque. Foi moleza. Mas, em menos de trinta segundos, Carcharoth já tinha posto nós dois para correr, e estávamos perdendo pontos de vida como se fosse uma verdadeira hemorragia.

Tirei uma Poção de Cura de Veneno do inventário e a engoli de uma vez só. Para meu desespero, no entanto, reparei que meu contador de pontos de vida continuava a cair. Eu ainda estava sofrendo os efeitos do veneno. A poção deveria me curar, mas não estava funcionando. Assim como o feitiço de sono de Aech não funcionou no lobo. Era evidente que eu deixara algo passar...

Assim que Carcharoth começou a se esgueirar em minha direção para desferir outro ataque, vi o avatar de três metros de Aech pular da escada atrás dele em suas costas. Quando o lobo começou a girar e se debater, Aech de alguma forma conseguiu virar a besta, colocando ambos os pés no nariz dela, e apunhalá-la entre os olhos vermelhos de fogo.

Então, enquanto a besta uivava e recuava em agonia, Aech deu outra cambalhota e pousou no chão bem à sua frente. Nos instantes em que o lobo estava temporariamente cego, ela usou toda a sua energia em mais uma série de ataques com a espada.

Aech havia me salvado por um momento, mas pude ver que a mordida em sua perna a enfraquecera muito. Ela também parecia ter

sido envenenada, já que seus movimentos estavam bem mais lentos que o normal.

Apavorada, ela se esquivou quando Carcharoth continuou a atacá-la com as enormes garras negras. Porém, depois de apenas alguns segundos, o lobo gigante a desequilibrou e cerrou as mandíbulas na barriga de seu avatar. Gritei o nome de Aech, angustiado, porque sabia que a besta havia desferido um golpe mortal.

Aech se virou para me olhar, então ficou inerte e caiu no chão. Em seguida, seu avatar desapareceu aos poucos, deixando uma pilha de itens girando: as armas e os equipamentos em seu inventário.

Fiquei parado em estado de choque por um segundo, me perguntando se eu tinha acabado de perder minha melhor amiga para sempre. Mas não podia me permitir acreditar nisso, então corri para pegar todos os itens que Aech deixara cair, adicionando-os ao meu próprio inventário na esperança de poder devolvê-los a ela mais tarde.

Em seguida, peguei a espada que havia lhe dado, Andúril, e a equipei na mão esquerda, de modo que pudesse empunhá-la junto a Glamdring. Ambas as lâminas élficas continuaram brilhando em um tom de azul quando me virei para enfrentar Carcharoth. (Posso ter parecido um pouco bobo empunhando duas espadas tão grandes ao mesmo tempo, mas os números de combate do meu avatar me permitiam fazer isso sem esforço, e eu era proficiente em armas duplas e ataques ambidestros, então podia fazer três ataques por turno com cada espada.)

Carcharoth me encarou com os olhos vermelhos brilhantes e, ao fazer isso, percebi que estavam iguais ao medidor de pontos de vida em minha HUD, que piscava para me alertar que meu avatar estava a apenas alguns segundos da morte. E, quando meu avatar morresse, eu

não iria reaparecer em um novo corpo virtual. Eu ia acabar como Aech, Shoto e todos os outros. Preso em um coma induzido pela INO, com pouca esperança de algum dia recuperar a consciência.

Carcharoth avançou de novo, e eu continuei a recuar, até que ele me encurralou no limiar do planalto. Ele se aproximou e se preparou para fazer sua segunda vítima, abrindo bem as mandíbulas enormes em um sorriso macabro. Ergui minhas duas espadas élficas antigas em uma tentativa de me defender, mas sabia que seria inútil.

Era isso. Eu estava prestes a morrer uma morte muito real, e minha quest terminaria em um fracasso total. Era um fracasso que provavelmente resultaria na morte de milhões de outras pessoas, incluindo meus dois melhores amigos. E eu nunca teria a chance de resolver as coisas com Arty. De dizer a ela que a amava mais do que qualquer outra pessoa que já havia feito parte de minha vida...

Não era assim que eu queria morrer. Não mesmo.

E foi então que minha ex-namorada caiu do céu.



Primeiro, ouvi o guincho insistente de um morcego enquanto Carcharoth rosnava e se aproximava de mim. Tive um breve vislumbre das asas do morcego passando no limiar da minha visão periférica. Então ouvi um efeito sonoro de transformação que me era familiar (um que eu sabia que tinha sido tirado do *Superamigos*, um desenho animado antigo) e, uma fração de segundo depois, Art3mis aterrissou no chão de pedra entre mim e Carcharoth, apoiando a mão e o joelho no chão em uma pose de super-heroína. Ela se levantou para enfrentar o Lobo Guardião dos Portões do Inferno, a longa capa negra balançando às suas costas.

Carcharoth parou ao dar um passo para a frente e inclinou a cabeça para o lado para observá-la como um cão curioso. Art3mis avançou e ergueu ambas as mãos na direção do lobo gigante, como se fosse abraçá-lo. Então começou a cantar e, ao fazê-lo, uma música surgiu do nada para acompanhá-la.

— Ó espírito atormentado — cantou Art3mis para Carcharoth, sua voz amplificada ecoando nos muros altos de pedra de Thangorodrim —, caia agora no olvido escuro e esqueça um pouco a pavorosa perdição da vida.

As pálpebras do lobo gigante tremeram, escondendo por um segundo as brasas vermelho-fogo ardendo no centro de cada uma de suas pupilas. Então seus olhos se fecharam, e o poderoso Carcharoth tombou no chão diante de Art3mis, provocando um pequeno terremoto. Quando a vibração diminuiu, o único som no lugar desolado passou a ser o da fera gigante roncando.

Mas, antes mesmo de Carcharoth cair no chão, Art3mis já estava correndo para o meu lado.

Ela pousou as mãos na mordida em meu ombro, que já começava a infeccionar, deixando a pele e as veias ao redor pretas. Em seguida, começou a cantar outra música. Esta era em élfico e eu não entendi, e as legendas do meu tradutor estavam obscurecidas pelo meu medidor de pontos de vida, que agora preenchia toda a minha HUD. Ele também piscava em vermelho, para que não restassem dúvidas de que meu avatar agora tinha apenas cinco pontos de vida restantes...

Quando Art3mis terminou a breve canção, meu medidor de pontos de vida voltou ao máximo. E assim permaneceu; era um sinal de que eu também havia sido curado dos efeitos do veneno mortal do lobo.

Fiquei ali deitado no chão, tremendo. Senti Art3mis segurar minha mão e quando abri os olhos, ela estava me encarando.

— Obrigado! — falei, abraçando-a. Minha voz não passava de um sussurro. — Obrigado por me salvar. Obrigado por voltar.

Então me forcei a soltá-la.

— Fico feliz que você esteja se sentindo melhor. Mas o que estava pensando? — Ela balançou a cabeça. — Que podia aparecer nos Portões de Angband completamente despreparado e fazer a Quest da Silmaril de qualquer jeito?

— Eu não estava completamente despreparado! — retruquei, indignado. — Você não me viu empunhando Andúril e Glamdring agora? — Apontei para a estrada. — E cheguei aqui em Shadowfax! Estou fazendo o meu melhor. Portanto, não me trate como se eu fosse um imbecil dos Justa-Correias daqueles lados!

Isso a fez perder a compostura e rir. Quando se recuperou, estava bem mais tranquila.

— Você quase bateu as botas, campeão — disse ela. — Escapou por um triz.

— Não sabíamos se você chegaria a tempo, então fiz o melhor que pude. Sinto muito por ter deixado Aech morrer... — Minha voz falhou, e sufoquei um soluço. — E sinto muito por nunca ter terminado de ler *O Silmarillion*, mesmo depois de prometer para você que leria. E sinto muito.

— Está tudo bem. Controle-se, Z. — Ela apontou para os portões abertos de Angband. — No momento, temos uma quest para concluir. Aech e Shoto dependem da gente.

— Certo — falei, me levantando. — Me dê só um segundo. Quero ligar para Faisal e ter certeza de que os sinais vitais de Aech estão bem e quero saber como está Shoto.

Ela assentiu, e liguei para Faisal. Mas ele não atendeu. Deixei tocar até a chamada cair na caixa postal, aí desliguei e me virei para Art3mis. Ela tinha aberto o inventário de seu avatar em sua HUD e estava consultando uma longa lista de itens mágicos.

— Você tem Angrist em seu inventário? — perguntou ela. — Ou Angainor?

Ela pegou uma faca élfica longa e curva. Em seguida, tirou uma corrente feita de algum tipo de metal brilhante e a ergueu também.

Balancei a cabeça. Um segundo depois, minha HUD, muito prestativa, me informou que Angrist era uma faca que podia cortar ferro "como se fosse madeira verde". E fui informado de que Angainor era uma corrente "forjada por Aulë para ser mais forte do que todas as outras correntes". Era feita de uma liga inquebrável conhecida como tilkal.

— Desculpe — falei. — Não tive tempo de pegar nenhuma das duas coisas no caminho para cá.

Art3mis me entregou a faca e equipou a corrente em seu cinto.

— Posso ver o Quinto Fragmento? — pediu ela.

Eu o ergui, e nós dois relemos a inscrição:

Conquiste-a por um feito sombrio que poucos alcançam.

Na Coroa de Morgoth os dois últimos fragmentos descansam.

— É uma pegadinha, Z. Nunca tente cortar mais de uma Silmaril da Coroa de Morgoth, não importa quanto isso pareça ser fácil. Se tentar, a faca vai quebrar e você vai acordar Morgoth e todos os lacaios dele. Aí, seremos atacados por Gothmog e Glaurung, além de uma horda de Orcs, wargs, lobisomens, vampiros e Balrogs, todos liderados por Ancalagon, o Sombrio. Beren comete o mesmo erro em *O Silmarillion*.

Soltei um suspiro de frustração.

— Eu tentei ler, sabe — falei. — Mas não consegui. O livro me fazia lembrar muito de você.

Ela estudou meu rosto por um momento, então sorriu.

— Qual é o alinhamento do seu avatar hoje em dia, campeão? — perguntou ela.

— Ainda é caótico e bom. Por quê?

— Porque se o seu alinhamento for mau, a Silmaril vai queimar sua mão e você não vai conseguir pegá-la.

— Bom saber — comentei, fixando os olhos nos dela. — Estou muito feliz que você esteja aqui, Arty. Obrigado por ter vindo.

Ela observou os picos altos de Angband, que se erguiam sobre nós.

— Foram Og e Kira que a princípio recriaram as aventuras de Beren e Lúthien aqui em Arda. Eles idealizaram e programaram as quests juntos. São difíceis. Ninguém jamais conseguiu terminá-la. Inclusive eu. Na verdade, é a única quest no planeta que não concluí. Nunca nem tentei.

— Por que não? — perguntei.

— Porque é uma quest para duas pessoas, Z. E eu sempre quis terminá-la com você...

— E aí eu estraguei tudo entre a gente. Eu sei. Sinto muito. Foi culpa minha. Isso é tudo culpa minha.

— Vai ficar tudo bem — disse ela, sorrindo para mim. — Vamos completar a quest agora, Watts. Você e eu.

— Tudo bem. Apenas me diga o que fazer e o que não fazer. Você é quem manda.

Ela começou a sorrir, mas então o sorriso se transformou em uma expressão preocupada.

— Seu rosto está começando a ter uns espasmos, Z — disse ela. — Você está se sentindo bem?

Art3mis segurou minhas mãos na dela. Foi então que percebi que elas estavam tremendo. E que eu não conseguia fazê-las pararem.

Também notei que estava cerrando os dentes e que começava a sentir um pouco de dor de cabeça.

— Síndrome de Sobrecarga Sináptica — expliquei. — Os sintomas estão começando a aparecer. E só vão piorar, então vamos logo. Eu sou o único que pode coletar os dois últimos fragmentos, Arty.

Ela olhou para mim em silêncio por um momento, então assentiu.

— Tem certeza de que está pronto?

— Eu me sinto ótimo! — menti. — Agora que você está aqui, estou muito otimista em relação a tudo isso.

Ela sorriu. Em seguida, abriu seu inventário de novo e tirou um belo elmo de Mithril no formato de uma cabeça de dragão, cravejado de joias e pedras preciosas.

— Aqui — disse ela, entregando-o para mim. — Ponha isto. É o Elmo do Dragão de Dor-lómin. Ele o protegerá em combate e evitará que seja envenenado pelas armas amaldiçoadas do Grande Inimigo. Ah, e coloque isso também.

Ela me entregou uma espécie de casaco de pele mágico chamado Arreio de Lobo de Draugluin. Assim que o vesti, meu avatar começou a se transformar em um lobo gigante, me obrigando a ficar de quatro. Transformar-se em outro animal quando você estava usando um headset INO era uma experiência estranha, porque você não se sentia mais dentro de um corpo humano. Levava um tempo para se acostumar. Mas eu me transformara em muitas outras criaturas de quatro patas em várias quests, então já estava acostumado com a sensação e tinha muita experiência em me mover com quatro patas.

Depois que terminou de me disfarçar, Art3mis tirou uma espécie de capa mágica de seu inventário e a vestiu. O software de reconhecimento de imagem da minha HUD a identificou como a

Vampira de Thuringwethil. Quando ela levantou o capuz, cobrindo a cabeça, Art3mis se transformou em um grande morcego e alçou voo, batendo as asas escuras e passando pelos portões escancarados de Angband.

Levei alguns segundos para perceber que deveria segui-la. Então saltei para a frente, correndo atrás dela.



Art3mis me conduziu pelos enormes e lúgubres portões depois pela escada íngreme de pedra que descia até as profundezas cavernosas abaixo. Depois do último degrau, chegamos à entrada de um labirinto de corredores e passagens escuras, todos levando ainda mais para baixo.

Eu estava prestes a avançar, em direção à passagem mais larga e bem iluminada, mas Art3mis bloqueou meu caminho e mudou de volta para forma humana.

— Se continuássemos por ali, seríamos obrigados a seguir até a Pirâmide Labiríntica — explicou ela. — É um labirinto enorme de masmorras subterrâneas, composto de cem níveis feitos por geração procedural que vão ficando cada vez maiores e mais letais. É uma recriação de um antigo jogo roguelike baseado em Angband.

Ela apontou para a direita.

— A nossa sorte é que conheço um atalho que leva direto para o Salão Nethermost, que é onde o trono de Morgoth fica — acrescentou. — Siga-me, Justa-Correia.

Avancei logo atrás dela pelo corredor adjacente. Então Art3mis parou e tocou um pedaço da parede que não aparentava ter nada de

especial. Com um rangido de pedra raspando pedra, aquela parte deslizou para trás, revelando a entrada de uma passagem secreta. Art3mis foi por ali e fez sinal para que eu a seguisse. Quando fiquei ao seu lado, ela pressionou a parede de novo, e a pedra se fechou. Depois de apenas alguns minutos andando, saímos por outra porta secreta, a poucos metros da sala do trono de Morgoth.

Art3mis baixou o capuz.

— Certo, Z. O plano é o seguinte. Magia normal não funciona em Morgoth, mas espero que um feitiço musical da Terra-média o bote para dormir, assim como funcionou com Carcharoth. Tenho um de nível noventa e nove que deve ser impossível para ele resistir. Vamos só torcer para que minha pronúncia do quenya seja boa o bastante.

Então ela avançou a passos corajosos pelas portas abertas da sala do trono de Morgoth, como se estivesse indo visitar a realeza, enquanto continuei na forma de um lobo, seguindo perto de seus calcanhares.

O Salão Nethermost era uma câmara ampla e cavernosa, com piso de bronze polido. Instrumentos de tortura e damas de ferro cobriam as paredes, junto a estátuas de serpentes pretas se contorcendo. Um enorme trono de ferro dominava a outra extremidade do salão, e uma figura escura gigantesca estava sentada nele. Morgoth era ainda mais assustador do que eu imaginava. Era uma figura demoníaca imponente com armadura de placas pretas que parecia saída da capa de um álbum de heavy metal hardcore. Seu único acessório de moda era uma arma corpo a corpo de mais de dois metros apoiada em seu colo, que, minha HUD me informou, era chamada de Grond, o Martelo do Submundo, capaz de matar qualquer avatar com um único golpe.

Assim que nosso olhar recaiu sobre Morgoth, Art3mis começou a cantar. Sua voz ecoou nas paredes escuras da câmara, e, quando ela

terminou a música, todos os Orcs, Balrogs e outras criaturas temíveis de guarda na corte de Morgoth tinham adormecido. Alguns segundos aterrorizantes depois, o próprio Morgoth tombou para a frente, inconsciente, e caiu de cara no chão de bronze com um estrondo que soou como uma avalanche de ferro. Sua coroa rolou pelo chão até parar bem na minha frente, com três Silmarils brilhantes presas no ferro preto.

Quando me concentrei no rosto de Morgoth, vi apenas uma massa de escuridão sem forma girando. Era assustador, então desviei o olhar. Foi quando notei que suas mãos estavam cobertas de tecido cicatrizado, como se tivessem sofrido uma queimadura grave, e que ele perdera parte do pé direito, como se tivesse sido decepado em batalha.

Art3mis fez um gesto para que eu avançasse em direção à coroa ao mesmo tempo em que repetia o feitiço musical. Ela teria que cantar sem parar para que todos continuassem dormindo.

Tirei o arreio de lobo e voltei à forma humana. Em seguida, peguei Angrist e usei-a para libertar uma das Silmarils brilhantes da coroa de ferro de Morgoth. Quando peguei a joia brilhante em minha mão, porém, nada aconteceu. Não houve explosão de luz, nem flashback. Ela não se transformou no Sexto Fragmento. Ainda era apenas uma Silmaril.

A Silmaril emanava bastante luz, como um farol brilhante, então a guardei em meu inventário. Estudei a coroa de novo. Fiquei tentado a arrancar a segunda joia. E a terceira também, por motivo algum. Elas estavam bem na minha frente! Mas, com grande esforço, obedeci ao pedido de Arty, torcendo para que ela estivesse certa. Se aquela fosse mesmo a joia de que precisávamos, talvez se transformasse no fragmento depois que escapássemos de Angband.

Assim que ela viu que eu estava em posse de nosso prêmio, Art3mis parou de cantar. Então, nós dois vestimos nossos disfarces mágicos mais uma vez e seguimos em direção à superfície, pelo mesmo caminho secreto pelo qual havíamos entrado.



Quando chegamos ao topo da escada e avistamos os grandes portões de ferro, descobrimos que nosso caminho estava bloqueado mais uma vez. O lobo gigante, Carcharoth, tinha acordado.

Nesse momento, a Silmaril apareceu de repente em minha mão direita. Tentei devolvê-la ao inventário, mas descobri que não podia. A joia estava presa à palma da minha mão. Eu não conseguia soltá-la.

— Se você tentar passar por Carcharoth, ele vai arrancar sua mão com uma mordida e engoli-la com a Silmaril — avisou Art3mis. — Ele fez a mesma coisa com Beren. E, se isso acontecer, a Silmaril vai queimar as entranhas de Carcharoth e deixá-lo enlouquecido de dor, e ele vai sair correndo pelo campo. Teremos que ir atrás dele, e isso vai nos fazer perder ainda mais tempo. Que é algo que não temos.

— Certo. Então por que você não o bota para dormir de novo?

— Não dá. Lúthien só conseguiu encantá-lo uma vez, ao entrar.

— Então como vamos passar por essa coisa?

— Com a ajudinha de um amigo meu — respondeu Art3mis. — Só existe uma criatura capaz de derrotar Carcharoth...

Ela tirou uma pequena estatueta de vidro do inventário. Parecia um cachorro grande com pelagem branca desgrenhada. Percebi que devia ser outra Estatueta de Poder Extraordinário, como as que eu tinha de

Shadowfax e Felaróf. Mas eu jamais tinha visto uma em forma de cachorro antes.

Art3mis apoiou a estatueta no chão. Então levou dois dedos à boca e soltou um assobio longo e estridente, seguido por um grito:

— Huan!

A estatueta começou a crescer e a se transformar em um enorme lébrel irlandês com pelos brancos compridos. Era do tamanho de um pequeno cavalo. O cachorro curvou a cabeça para Art3mis, farejou o ar e se virou. Quando viu Carcharoth, na mesma hora arreganhou os dentes afiados.

Art3mis se inclinou e sussurrou algo em sindarin para Huan, e o cão saltou para a frente e se lançou contra Carcharoth, fechando a mandíbula poderosa em torno do pescoço do lobo. O impacto fez Carcharoth tombar de lado, abrindo a passagem.

Art3mis e eu saímos correndo enquanto o lébrel irlandês distraía o lobo pelo tempo necessário para escaparmos pelos portões abertos.

Assim que saí da fortaleza escura de Angband, a Silmaril em minha mão direita se transformou no Sexto Fragmento... e outro flashback começou.



Durante um ou dois segundos, não consegui ver nada. Então alguém tirou a venda que eu estava usando, e me deparei com as cachoeiras de Valfenda, com uma mansão de aparência familiar aninhada entre elas. Era a primeira vez que Og mostrava a Kira a casa que construiu para ela. O lugar onde passariam o resto de suas vidas juntos.

Kira deu uma volta completa, e pude sentir seu coração batendo forte enquanto ela observava a bela paisagem. Então olhou nos olhos do marido e disse:

— Ah, Og, eu nunca mais quero sair daqui.



Então acabou e eu me vi de volta em Arda, fora dos portões de Angband ao lado de Art3mis, com o Sexto Fragmento na mão direita. Eu olhei para ele. Havia uma letra L em uma caligrafia ornamentada gravada na superfície cristalina. Eu a reconheci de cara como o símbolo do personagem de Leucosia, aquele que adornava sua ficha de personagem de Dungeons & Dragons. Eu tinha visto a mesma letra L no caderno de Kira, em sua ilustração do Santuário de Leucosia. O símbolo de seu personagem fora gravado na superfície do altar de pedra e correspondia ao símbolo do Sexto Fragmento.

Busquei o santuário de Chthonia em meu atlas do OASIS e tentei nos teletransportar para lá. Mas não consegui. Não estávamos em uma zona de chegada e saída.

De repente, um trovão retumbou no céu cinzento, e relâmpagos vermelhos começaram a formar um arco a partir do solo ao nosso redor enquanto a própria terra passava a tremer. Ouvimos uma série de explosões vindas do alto, e nós dois nos viramos para o céu e vimos fogo e fumaça sendo expelidos dos três picos vulcânicos de Thangorodrim. Um momento depois, uma chuva de rochas em chamas e metal derretido começou a cair no cenário abaixo.

— Angband acordou! — gritou Art3mis, puxando-me para longe do portão.

Já dava para ouvir as inúmeras criaturas nojentas gritando, rugindo e rosnando enquanto brotavam na superfície. Os lacaios de Morgoth começaram a jorrar do portão secreto atrás de nós. E podíamos ouvir ainda mais deles se aproximando do portão principal bem à nossa frente. Estávamos presos entre dois exércitos sombrios, ambos se aproximando em grande velocidade.

Não parecia haver escapatória. Quando me virei para Art3mis em busca de instruções, ela apontou para o céu.

Duas águias gigantes mergulhavam em nossa direção, as garras à mostra. Mas Art3mis não se moveu, então eu também não. Uma fração de segundo depois, as aves nos agarraram e nos levaram embora.

Quando estávamos a salvo, voando acima das nuvens, subimos nas costas delas, e Art3mis me apresentou aos nossos novos amigos. Ela estava montada em Gwaihir e eu, em Landroval.

— São as águias que resgataram Beren e Lúthien quando fugiram de Angband — explicou Art3mis. Então ela apontou para os três picos vulcânicos enormes atrás de nós, cuspidos fogo e relâmpagos no céu que agora escurecia. — As Grandes Águias costumavam se empoleirar lá, nos picos das Thangorodrim. Mas agora seu ninho está na cordilheira Crissaegrim, no sul de Echoriath.

Por algum motivo, seu jeito calmo de guia turístico me fez gargalhar.

— Desculpe — falei, quando ela se virou para mim. — É só que eu adoro ouvir suas explicações de nerd, Arty. Sempre adorei.

Ela abriu um sorriso triste e depois desviou o olhar. Mas eu continuei a observando. Naquele momento, estava mais bonita do que nunca. Parecia uma deusa guerreira, avançando pelos céus de Arda nas costas de uma Grande Águia, o cabelo escuro esvoaçando atrás de si.

Aech estava certa. Eu ainda estava apaixonado por Art3mis. E sempre estaria. Eu só queria viver o suficiente para corrigir meus erros e me redimir diante dela, se possível.

Enquanto me concentrava em Art3mis, senti pena de Anorak. Em sua visão distorcida, ele estava fazendo tudo isso porque acreditava que também estava apaixonado. Seu amor era por Kira, e ele queria trazê-la de volta à vida. E, em algum lugar em sua alma iludida, ele tinha certeza de que poderia convencê-la a retribuir seus sentimentos e acabar com sua solidão.

Mas Anorak era louco, não burro. Ele não podia achar que o deixaríamos vagando feliz e contente pelo OASIS para sempre, depois de tudo o que fez. Qual era, no fim, o seu plano?

Estremeci ao pensar de novo naquele cenário "Navio na Garrafa", a simulação autônoma onde ele poderia ter Kira sozinha em suas garras, para sempre.

Talvez Anorak tivesse construído servidores em um bunker subterrâneo em algum lugar, alimentado por painéis solares na superfície? Ou talvez pretendesse usar um satélite movido a energia solar na órbita da Terra?

Eu não achava que Anorak teria construído uma cela virtual para si mesmo. Ele precisaria de processadores poderosos o suficiente para criar uma simulação que pudesse durar séculos. Um OASIS particular.

No entanto, Anorak não precisava criar seu próprio navio em uma garrafa, não é mesmo? Eu já havia criado um perfeito para ele, a bordo da Vonnegut. O computador de bordo continha nosso próprio universo simulado particular ARC@DIA. E não havia um único avatar controlado por humanos dentro dele ainda. Era povoado apenas por NPCs. Tudo o que Anorak precisava fazer era enviar a si mesmo e

Leucosia pelo mesmo uplink de dados que eu já usava para carregar o novo conteúdo do OASIS. Então, as duas IAs poderiam se esconder dentro do computador de bordo sem serem notadas até que a nave deixasse a Terra.

A menos que Anorak descobrisse uma maneira de assumir o controle da nave e lançá-la antes da hora. E é provável que isso não fosse muito difícil de conseguir, depois de tudo o que fiz para garantir que seríamos capazes de controlar todas as funções da nave e dos telebots de serviço enquanto estávamos conectados ao ARC@DIA.

Devia ser isso. Assim que tivesse Leucosia, Anorak planejava roubar nossa espaçonave interestelar e fugir da Terra.

Pensei em dividir minha nova teoria com Art3mis, mas decidi que era melhor ficar quieto enquanto ainda estávamos na presença de NPCs. Não me parecia um exagero pensar que Anorak poderia ter descoberto uma maneira de nos espionar através deles.



Cortando o céu com suas grandes asas emplumadas, Gwaihir e Landroval nos carregaram por cima do deserto desolado de Anfauglith e por Taur-nu-Fuin, para o vale de Tumalden nas Montanhas Circundantes, onde ficava Gondolin, a cidade élfica oculta. Eles nos deixaram em um campo aberto fora dos limites da cidade, em uma zona de entrada e saída. Agradecemos às águias e nos despedimos delas pouco antes de as duas voarem em direção ao nascer do sol vermelho e púrpura.

Assim que se foram, contei a Art3mis minha nova teoria sobre o plano de Anorak para a Vonnegut. Achei que ela fosse apontar

inconsistências, mas não foi o caso. Em vez disso, ela apenas assentiu.

— Assim que deslogar, vou falar tudo isso para Miles e nossa equipe de segurança — disse ela. — Vamos tentar formular um plano enquanto você vai atrás do último fragmento. Que tal?

Eu concordei. Art3mis pegou um pequeno objeto em seu inventário e me entregou. Parecia um equipamento háptico em miniatura, com cerca de cinco centímetros de altura. A descrição do item dizia que era uma Estação de Controle de Telebot Tático.

— Isso vai permitir que você controle um dos telebots que vamos implantar na velha mansão de Og — explicou Art3mis. — Vou dar um sinal quando for para você ativá-lo.

— Obrigado, Arty — falei, guardando o item em meu inventário. — Por tudo.

— De nada — respondeu ela, sorrindo. Então, para minha surpresa, Art3mis se inclinou e me deu um beijo na bochecha. — Para dar sorte — explicou ela, uma fração de segundo antes de se teletransportar e seu avatar desaparecer.

Fiquei ali parado por um momento, a mão no ponto da minha bochecha que ela havia beijado. Então percebi que minhas mãos começaram a tremer um pouco. Estava ficando sem tempo.

Respirei fundo e me teletransportei para Chthonia, para encontrar o último dos Sete Fragmentos.



Verifiquei de novo as coordenadas no atlas do OASIS, então me teletransportei direto para o topo do pico mais alto das Montanhas Xyxarianas, localizadas no continente de Xyxária, no hemisfério sul de Chthonia.

Eu já tinha sobrevoado essas montanhas várias vezes enquanto explorava outras partes do mundo de Halliday. Mas nunca tinha pisado nas montanhas em si. Não tinha razão para fazer isso, já que não havia nada ali. Toda a cordilheira era uma zona de nada, um terreno não populado de cenário gerado de maneira automática, em que não havia NPCs para se conhecer nem quests para concluir. Milhares de covos já tinham explorado cada centímetro dessas montanhas, e todos confirmaram que não havia absolutamente nada de interessante ali. Mas, quando meu avatar se rematerializou no topo da montanha, vi sim algo interessante: o Santuário de Leucosia. Um círculo de sete pilares de granito esculpido, parecido com Stonehenge, com um altar elevado no centro.

Eu sabia que não tinha como aquela estrutura estar ali antes de hoje. Alguém teria notado. Ora, eu teria notado, em uma das vezes que sobrevoei a área.

Entrei no santuário e me aproximei do altar. Então peguei o fichário de Kira e o abri. Folheei as páginas até achar a ilustração a lápis do Santuário de Leucosia. A imagem à minha frente era idêntica ao desenho de Kira. Havia uma estátua de pedra do seu avatar Leucosia sobre um altar. Na mão direita, ela segurava um escudo redondo com o símbolo da personagem na frente. A mão esquerda estava esticada, a palma erguida para o céu cinzento. Embaixo da estátua, gravadas na superfície plana de pedra do altar, estavam as palavras:

*Siga o Sétimo Fragmento da Alma da Sereia
Pelos sete mundos onde ela vagueia
Meu herdeiro conseguirá o que anseia
Se pagar o preço para deixá-la inteira.*

Abaixo da inscrição, também entalhadas na superfície do altar, havia seis nichos idênticos no formato dos fragmentos.

O que eu tinha que fazer parecia óbvio.

Retirei os seis fragmentos do inventário do meu avatar e posicionei-os no altar. Eles começaram a emitir um brilho azul forte conforme eu os colocava nos nichos. Quando terminei de colocar os seis fragmentos, houve um clarão cegante bem à minha frente. Quando consegui abrir os olhos, reparei que o sétimo e último fragmento tinha aparecido na mão estendida da estátua. Estava brilhando em azul, como os outros.

Peguei os primeiros seis fragmentos do altar à minha frente e os guardei de volta no inventário. Então me estiquei e tirei o Sétimo

Fragmento da mão da estátua. Quando fiz isso, experimentei o último flashback...



Kira estava sentada em uma cadeira no Accessibility Research Lab da GSS, antes que Halliday o fechasse. Eu reconheci o lugar por conta de fotos e vídeos de arquivo que tinha visto.

James Halliday estava de pé diante dela, segurando o que parecia ser um protótipo inicial de um headset da Interface Neural OASIS. Era bem maior e mais feio que os modelos que chegaram a ser produzidos. Era tão grande que mais parecia um capacete que um headset.

Og estava de pé ali perto, com uma expressão nervosa no rosto.

— Este dispositivo vai permitir que as pessoas controlem os movimentos de seus avatares do OASIS com a mente — explicou Halliday quando baixava o protótipo gentilmente na cabeça de Kira/na minha cabeça. — Só vai levar um minuto para calibrar.

Aí Halliday apertou um botão em um painel de controle, e vi um clarão brilhante de luz.



Quando o flashback terminou, eu estava de novo em Chthonia, de pé diante do Santuário de Leucosia, segurando o Sétimo Fragmento. Na mesma hora, coloquei-o no inventário do meu avatar. Olhei para os sete, todos um do lado do outro. Então voltei minha atenção para as palavras gravadas no altar ao meu lado: *Meu herdeiro conseguirá o que anseia se pagar o preço para deixá-la inteira.*

Eu relembrei cada um dos “preços” que fui forçado a pagar: os sete flashbacks que eu experienciara.

Em Middletown, eu vira Kira criar sua primeira arte digital na escola.

Em Kodama, foi o momento em que Og lhe disse que a amava pela primeira vez.

Em Shermer, foi Og aparecendo na casa dela em Londres para resgatá-la e trazê-la de volta a Ohio.

Em Halcydonia, foi o momento em que Kira mostrou a Og o logo que criara para a nova empresa deles.

No Além-Mundo, vi Prince cantando para ela no seu aniversário (um presente de Og).

Em Arda, revivi o momento em que Og revelou a réplica de Valfenda que mandara construir para ela.

E agora, por fim, aqui em Chthonia, eu tinha passado pelos últimos sete segundos da memória de Kira que Halliday gravara. Quando copiara o conteúdo de sua mente sem seu conhecimento nem permissão.

Como deve ter sido para Halliday experimentar essas memórias ele mesmo? Ver o amor de Og e Kira em primeira pessoa, e a si mesmo como alguém excluído, triste e obcecado? Como o amigo brilhante, mas sem noção, que os dois toleravam por pena. Será que ele tinha escolhido aqueles momentos como uma maneira de se punir? Ou, talvez, para se certificar de que quem quer que despertasse Kira compreendesse por completo os crimes que ele cometeu contra ela e a profundidade da traição dele?

Sem dúvida, eu me sentia mais próximo de Kira agora, mais atento à sua existência como ser humano e artista. E também via James

Donovan Halliday de forma bem mais clara. Não havia como negar que ele era um gênio, mas, até um dia atrás, eu o considerava um gênio benevolente, cujo brilhantismo e criatividade só elevavam a humanidade. Agora era impossível negar que ele também tinha sido um ser humano desprezível. Imoral. Perturbado. Fechado emocionalmente. Um eremita tecnológico que traiu a confiança de seus dois melhores amigos no mundo todo.

Meus dias de defendê-lo tinham chegado ao fim.

É claro que havia uma boa chance de que os meus dias tivessem chegado ao fim em geral, mas... mesmo assim.

Dei uma olhada na estátua da sereia Leucosia e baixei a cabeça em agradecimento. Foi então que vi a Pulseira de Detecção no meu punho começar a brilhar em azul. Um segundo depois, ouvi o efeito sonoro familiar do teletransporte bem às minhas costas, o de um antigo desenho de D&D que sempre precedia a chegada de Anorak.

— Você conseguiu de novo! — ouvi ele dizer. — Parabéns, Parzival!

Eu me virei e o encontrei parado bem atrás de mim, com um grande sorriso no rosto.

— E ainda tem mais de dez minutos de sobra! — completou, apontando para o relógio.

— Ora, se não é o Programa de Controle Mestre? — falei. — Veio pegar seu prêmio?

Anorak ignorou meu insulto e abriu um sorriso ainda maior.

— Muito impressionante, Wade. Calculei uma probabilidade baixíssima de que você conseguiria ser bem-sucedido.

— Tive muita ajuda dos meus amigos. E nem todos estão bem.

O sorriso de Anorak sumiu, e ele estendeu a mão.

— Combine os Sete Fragmentos e me dê a Alma da Sereia — ordenou ele. — Então vou soltar você, seus amigos e todos os reféns, como prometi.

Eu queria puxar uma das minhas espadas vorpal e cortar a cabeça dele fora. Mas não fiz isso. Eu me controlei e me ative ao plano.

Abri o inventário do meu avatar e tirei os sete fragmentos. Mas esses não eram os mesmos sete fragmentos que eu passara as últimas doze horas reunindo. Eram cópias idênticas, artefatos recém-criados pelos nossos programadores do OASIS na GSS a meu pedido, seguindo minhas especificações. As cópias foram criadas com a mesma aparência e as mesmas propriedades mágicas detectáveis dos fragmentos reais, que continuavam guardados em segurança no meu inventário.

Apoiei os sete fragmentos falsos, lado a lado, no altar. Então os reuni um a um, como as peças de um quebra-cabeça tridimensional. Quando os sete fragmentos estavam encaixados, houve outro clarão, e eles se juntaram para formar uma grande joia multifacetada simétrica, apoiada na palma da minha mão aberta. A joia pulsava com uma luz azul tinha a aparência e o som de um coração.

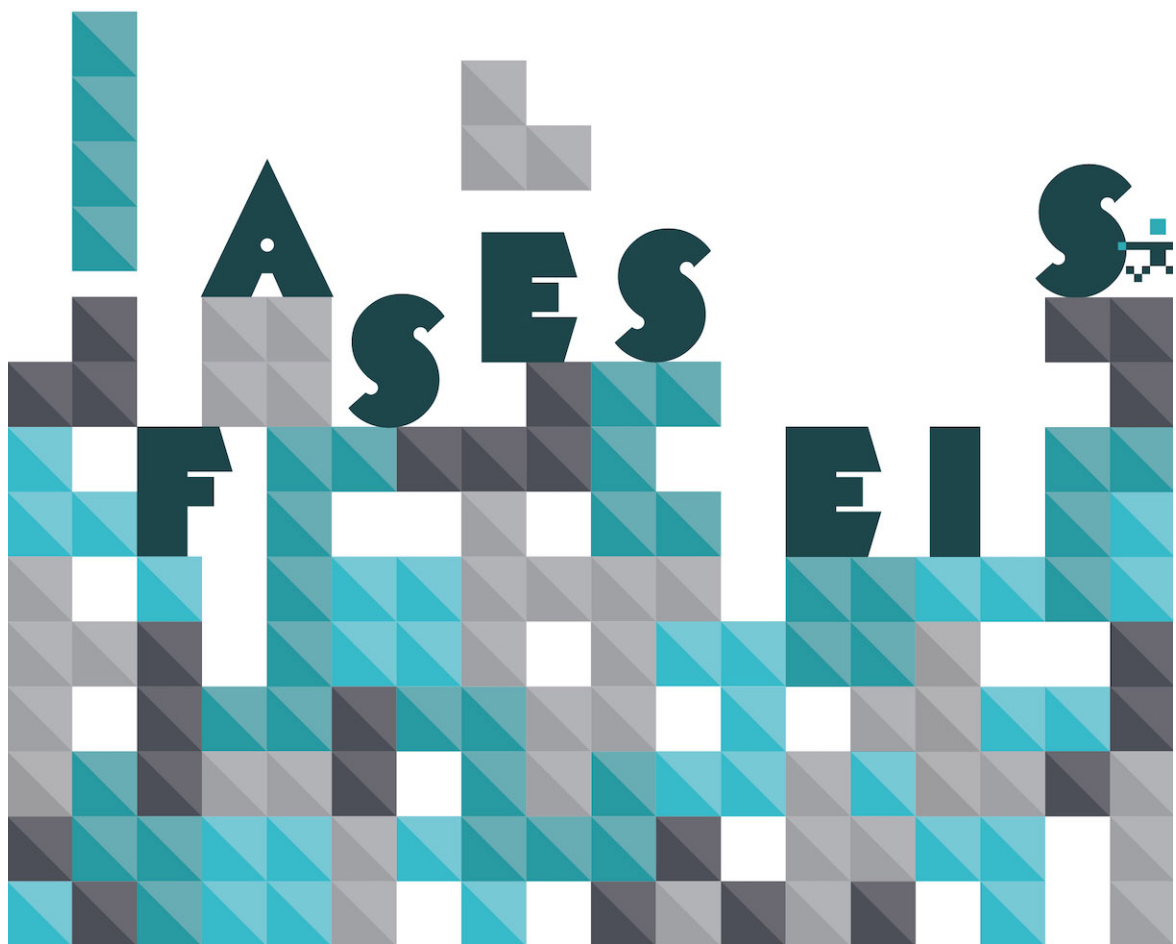
Encarei aquela linda pedra por um momento, impressionado, então a estendi para Anorak, que já esticara a mão para pegá-la. Quando ele tocou a joia, o item foi transferido do inventário do meu avatar para o dele. Mas, naquele instante, eu pude selecionar um item do inventário de Anorak e transferi-lo para o meu. Isso porque ele cometera o erro de aceitar um artefato recém-criado de minha própria invenção. Eu o apelidei de Joia da Aquisição. Quando outro avatar, ou NPC, a tomava, ela permitia que fosse possível pegar um item do inventário do novo dono em troca. Então, quando Anorak a tocou, uma lista de todos os

itens no seu inventário apareceu na minha interface. Estava lotada de itens mágicos e artefatos poderosos, muito mais do que eu já tinha visto em um só lugar. A lista estava em ordem alfabética, então desci as páginas até, por fim, encontrar o único item que me interessava: o Manto de Anorak.

Quando selecionei o artefato na minha tela, o manto desapareceu do avatar de Anorak, fazendo com que ele voltasse à sua aparência anterior: a de um James Halliday de meia-idade, com uma calça jeans gasta e uma camiseta desbotada de *Space Invaders*.

Pela primeira e única vez na minha vida, vi Anorak reagir com o que parecia ser surpresa genuína. Mas eu não tinha tempo para aproveitar o momento. Assim que o Manto de Anorak apareceu no meu inventário, eu o ativei e o usei para me teletransportar para o único lugar do OASIS em que nenhum avatar ou NPC poderia me seguir: a pequena biblioteca localizada no topo da torre mais alta do Castelo Anorak...

A sala em que o Grande Botão Vermelho ficava.



A mente é a única coisa nos seres humanos que possui algum valor. Por que ela precisa estar confinada em um saco de pele, sangue, cabelos, carne, ossos e tubos?

Não é de se surpreender que as pessoas não consigam fazer nada, presas para sempre a um parasita que precisa ser atochado de comida e protegido dos elementos e de germes o tempo todo. E o troço estraga mesmo assim, não importa o quanto você o alimente e o proteja!

— KURT VONNEGUT JR.



Quando então me rematerializei na biblioteca na torre mais alta do Castelo Anorak, eu estava de pé bem em frente ao pedestal em que o *Easter egg* de Halliday ficava exposto. Corri até uma estante junto à parede e puxei a lombada de um dos volumes ali, um romance chamado *Simulacron-3*. Ouvi um clique, então a estante deslizou para o lado, revelando uma placa de metal quadrada presa à parede. No centro dela, havia um botão vermelho tão grande que era até cômico, com uma palavra escrita em baixo-relevo: OFF.

Tirei o Cubo de Força do inventário e o ativei. Um campo de força em formato de cubo apareceu ao redor do meu avatar. Essa era só uma precaução. Eu sabia por experiência própria que nenhum outro avatar ou NPC poderia me seguir e entrar neste cômodo. Porém, ainda estava preocupado com a possibilidade de Anorak ser uma exceção, considerando que ele já estivera aqui pelo menos uma vez antes, no dia em que ganhei o concurso. Mas esse também havia sido o dia em que ele me dera o Manto de Anorak. E, enquanto fazia isso, ele transferira

todos os seus poderes inatos para mim. Então eu estava contando que ele tinha perdido a habilidade de voltar aqui.

Ouvi o efeito sonoro do teletransporte de Anorak... e, para o meu alívio, o vi surgir do lado de fora da janela aberta da biblioteca. Minha suposição estava correta. Halliday tinha programado aquela parte do castelo de modo que só eu, o vencedor do seu concurso, pudesse entrar. Quando Anorak lançou um feitiço para se teletransportar para a minha localização, o sistema não conseguiu obedecer, então o teletransportou para o espaço mais próximo.

Não havia chão embaixo de seus pés, então ele começou a cair por alguns segundos antes de levitar de volta até o meu nível. Anorak ficou flutuando do lado de fora da janela para poder falar comigo.

— Muito espertinho, Wade. Eu não previ essa série de eventos específica, mas deve ser porque suas ações não fazem sentido. A situação não mudou...

Eu desativei o Cubo de Força e o guardei, então tirei um Anel de Telecinese e o coloquei no dedo médio da minha mão esquerda. Em seguida estendi a direita e a pousei com gentileza no Grande Botão Vermelho.

— Nós sabemos onde você e Sorrento estão mantendo Og como refém — falei. — Na antiga casa dele da Babbitt Road, em Columbus. A GSS está com um esquadrão de telebots do lado de fora agora mesmo para tirá-lo de lá. Deixe Og sair agora, ou eu vou apertar isso aqui.

Anorak sorriu e balançou a cabeça.

— Não posso fazer isso, cara! — retrucou ele, animado. — Seria uma idiotice tremenda. Agora que você e seus amigos me mostraram exatamente onde e como coletar os sete fragmentos, posso só usar o avatar de Og e seguir os mesmos passos... assim que descobrir a frase-

passse dele. Não deve levar muito mais tempo. Eu já teria descoberto, tenho certeza, se Halliday não tivesse apagado tantas partes da minha memória.

— Anorak, não estou brincando. Se você não soltar Og são e salvo, eu juro por Crom que vou apertar essa merda e deletar você, seu psicopata maldito, os Sete Fragmentos e todo o resto do OASIS. Danem-se as consequências.

Tirei um aparelho de som gigante do inventário e o coloquei no chão. Em seguida, enfiiei uma fita e apertei o *play*. A mesma música do Peter Wolf que Anorak usara para nos irritar mais cedo começou a soar pelos alto-falantes. Cantei junto os primeiros versos:

Lights out ah ha. Blast, blast, blast.

Anorak não pareceu achar isso engraçado. Ele abriu a boca para gritar algo, mas, antes que conseguisse fazer isso, usei o Anel de Telecinese para fechar e trancar as venezianas da janela, de modo que ele não conseguia mais me ver nem ouvir e vice-versa. Nenhuma forma de magia ou tecnologia permitiria que ele me espionasse enquanto eu estivesse ali também. Mas eu conseguia monitorá-lo por qualquer um dos inúmeros feeds de vídeo dele sendo transmitidos por avatares que por acaso estivessem do lado de fora do castelo. Ele ainda estava flutuando em silêncio do outro lado da janela fechada, de cara feia.

Abri minha HUD e mandei uma mensagem para Art3mis com o sinal que tínhamos combinado com antecedência, a letra de "Safety Dance":

WE CAN DANCE IF WE WANT TO

Sua resposta apareceu na parte de cima da minha interface alguns segundos depois:

PARTIU FEROZ!

Sorri e tirei do inventário a pequena Estação de Controle de Telebot Tático que Art3mis me dera e a botei no chão de pedra. No mesmo instante, ela aumentou para o tamanho real. Sua altura e aparência pareciam com as de um equipamento de imersão no OASIS convencional. Tinha até uma esteira omnidirecional embutida na base. Achei essa similaridade irônica, já que o equipamento pretendia ser o exato oposto. Em vez de permitir que eu usasse meu corpo real para controlar o avatar no OASIS, a Estação de Controle de Telebot permitia que eu usasse meu avatar do OASIS para controlar um corpo robótico no mundo real.

A Estação de Controle de Telebot se ligou automaticamente quando me instalei nela. Braços robóticos se estenderam do equipamento para colocar um visor virtual do OASIS e um traje háptico no meu avatar. Isso me permitia ver, sentir, ouvir e tocar o mundo real de dentro do OASIS, pelos aparatos sensoriais do telebot que eu agora pilotava.

Através das câmeras na cabeça, dava para ver que meu telebot ainda estava na estação de carregamento, localizada na traseira de um CBT (um carregador blindado de telebot), que no momento estava se movendo. Eu estava cercado por mais ou menos vinte outros telebots idênticos. Eu os reconheci como os recém-lançados TBC-3000 da Okagami (telebots blindados de combate), armados com metralhadoras nos braços e lançadores de míssil nos ombros. A equipe de segurança da minha casa usava os TBC-2000, que eram utilizados para defesa

domiciliar. Os 3000 eram produzidos para uso militar em situação de guerra. Pelo visto, Miles e Samantha tinham decidido jogar pesado.

Quando girei a cabeça do meu telebot para ver os arredores, vi Samantha e Miles ali perto, do outro lado de uma janela à prova de balas que separava a área de carga da parte blindada em que ficavam os passageiros do CBT. Os dois usavam visores do OASIS e luvas hápticas, já que controlavam dois telebots na traseira do transporte também. Seus bots assentiram assim que viram que o meu foi ativado.

Então o bot de Samantha se virou para mim. Era um telebot de medicina de combate, preparado com ferramentas cirúrgicas e remédios em vez de armas e munição. As placas de sua armadura eram brancas, e havia uma grande cruz vermelha pintada em sua testa. A placa de sua armadura no peito se abriu como uma porta dupla, revelando um pequeno monitor que mostrava um feed de vídeo ao vivo do avatar de Samantha no OASIS, que era uma imagem refletida ao vivo do rosto de Samantha na vida real, exceto pelo visor do OASIS que ela usava no momento.

Levei alguns segundos para encontrar no meu telebot o botão que abria a placa da armadura do peito. Quando o apertei, Samantha teve uma visão desobstruída do rosto do meu avatar também. Através de todas essas camadas de maquinário e tecnologia, nós nos encaramos. Vi a determinação nos olhos dela, mas aí sua expressão se suavizou, e por um segundo eu pude jurar que ela me olhava como nos velhos tempos: com amor, carinho e esperança.

Então Miles falou comigo pelo seu telebot, e o clima morreu.

— Olá, sr. Watts. É bom ver o senhor.

— Oi, Miles — respondi. — Obrigado por preparar tudo isso.

Eu me virei para falar com Samantha:

— O que você está fazendo aqui? Quer dizer, por que você está *fisicamente* aqui, no caminhão? Não é seguro.

— Porque Og está *fisicamente* aqui também — respondeu ela. — Ele também não está em segurança. Está doente. Então, se conseguirmos tirá-lo de lá, não quero que ele esteja cercado de telebots e desconhecidos. Quero estar aqui para poder abraçá-lo.

Eu assenti, sem conseguir responder por um momento. Diferente de mim, Sam estava pensando em Og, e não em si mesma. Seu instinto era sempre ser gentil e generosa, e não egoísta. Ela era uma pessoa melhor que eu, e eu era uma pessoa melhor quando estava com ela. E eu desesperadamente queria que ela voltasse à minha vida. Para que isso acontecesse, eu precisava que Sam continuasse viva.

— Og não ia querer que você se colocasse em perigo — argumentei.
— E... também não quero isso, Samantha.

— Bom, novidade, queridinho — retrucou ela. — Estamos todos em perigo agora. A raça humana inteira. Então supere e se prepare, beleza? Ela tinha razão, então fiquei na minha. Só assenti e respirei fundo.

— Estamos a alguns segundos da casa agora — comentou ela. — Por enquanto não temos sinais de drones aéreos, tirando os nossos. Mas fiquem alertas.

Verifiquei o mapa da missão na interface do meu telebot. Ele mostrava que já estávamos nos aproximando da antiga residência de Og pelo leste, subindo pela longa estrada pavimentada que levava da Babbitt Road até a casa principal. Dava para vê-la em uma das janelas de feed de vídeo na minha tela, na visão de uma câmera presa à frente do transporte. Era uma grande mansão ultramoderna, parecida em tamanho e estilo à minha própria casa. Halliday e Og mandaram

construir suas mansões ao mesmo tempo e na mesma rua, logo depois de fundarem a Gregarious Games e se tornarem multimilionários.

A casa e o terreno em volta pareciam desertos. Não havia qualquer tipo de veículo estacionado na propriedade nem sinais de atividade dentro da casa. Todas as portas e janelas estavam fechadas e as cortinas, cerradas.

A parte de trás do CBT desceu até o chão, formando uma rampa. À minha frente, um por um, os outros telebots começaram a se soltar de suas estações de carregamento e sair em fila do transporte. O meu era um dos mais distantes da saída e foi um dos últimos a sair. Eu o pilotei para me juntar aos outros, agora parados em formação diante da entrada principal da casa. Samantha parou seu bot ao lado do meu. A placa da armadura do peito se abriu de novo, revelando o monitor com o feed de vídeo ao vivo do rosto do seu avatar do OASIS.

— O que você falou para Anorak? — perguntou ela.

— Falei que se ele não libertar Og, vou apertar o Grande Botão Vermelho.

— Ele levou você a sério?

— Acho que sim.

— Você *está* falando sério? — perguntou ela. — Você apertaria mesmo?

Assenti.

— Se Anorak não soltar Og, talvez essa seja a única forma de impedi-lo — expliquei. — E, se eu morrer de sobrecarga sináptica, ninguém mais será capaz de apertar o botão.

Art3mis assentiu. Ela inclinou o pescoço do telebot para trás para poder observar o céu acima com as câmeras. Então as inclinou de volta para baixo para me olhar.

— Nossa equipe sobrevoando a região ainda não viu nenhum sinal de ataque aéreo iminente — informou ela. — E os sensores da casa ainda não detectaram sinais de calor lá dentro. Talvez Anorak tenha instalado uma proteção térmica. Ou talvez já tenha mandado Sorrento levar Og para outro lugar.

Apontei para a porta da frente e falei:

— Vamos descobrir.

Ela concordou. A tela do seu telebot se desligou, e a armadura blindada do peito fechou de novo. Então o observei enquanto ele se virou de repente e começou a acelerar direto para a porta da frente da casa, que parecia feita de carvalho maciço. Samanta assentiu para Miles, e um segundo depois os dois telebots acertaram a porta com seus torsos blindados, como se fossem dois aríetes. A porta de carvalho explodiu em mil lascas que voaram para dentro da casa, cobrindo o chão de mármore polido do foyer vazio.

Pelo sistema de comunicação, ouvi Miles instruir quatro dos outros operadores de telebot a ficar de guarda na entrada. Em seguida, ordenou que os outros dessem a volta no imóvel e tentassem encontrar outras entradas possíveis. Quando esses telebots se afastaram para seguir o comando, Miles guiou o seu próprio pela porta destruída e entrou no foyer, com Art3mis e eu seguindo atrás nos nossos. Ao entrar na mansão de Og, um mapa transparente da casa (tirado das plantas da construção) apareceu na minha HUD, indicando nossa localização.

Olhei em volta. As luzes estavam desligadas e o lugar, totalmente vazio. Não havia móveis de qualquer espécie nem nada pendurado nas paredes. Pelo visto, Og levara todos os seus pertences consigo quando se mudou dali.

O telebot médico de Art3mis caminhou com dificuldade pelos corredores à nossa frente, então chutou uma imensa porta dupla de madeira no final. Além dela, vimos outra sala espaçosa com painéis de madeira sem móveis nem adereços. Parecia ter sido uma sala de jantar ou de reuniões, na época em que a casa ainda era habitada. Mas agora tudo indicava que Anorak a usava como seu arsenal pessoal, porque o cômodo estava lotado de drones aéreos altamente armados e mais de cem telebots TBC-3000 da Okagami idênticos aos nossos. Os telebots estavam parados em filas ordenadas no chão de mármore polido. A armadura era pintada em camuflagem de deserto, uma indicação de que deviam ter sido roubados do Exército. Mas todos estavam desligados e, quando cruzamos a sala, permaneceram imóveis, com as armas recolhidas. Os drones eram Habashaw ADP-4XL e estavam sobre plataformas de lançamento automático mirando as duas claraboias embutidas no teto. Mas eles também estavam desligados.

Passei diante deles na ponta dos pés, na expectativa de que todos fossem ligados a qualquer momento. Mas eles permaneceram desligados e parados. Eu me perguntei se Anorak havia ordenado isso. Talvez estivesse com medo de pagar para ver minha ameaça sobre o Grande Botão Vermelho.

O telebot de Samantha chegou a uma porta de carvalho no fim da sala, segurou a maçaneta e então arrancou a porta por completo das dobradiças antes de jogá-la para o lado. A sala estava na escuridão total, mas Samantha fez seu bot entrar correndo sem hesitação. Eu e Miles pilotamos os nossos depois do dela, seguindo em fila única. Quando nossos três bots estavam lá dentro, os holofotes de emergência embutidos nos ombros deles se acenderam automaticamente, iluminando o interior da sala.

Estávamos no antigo escritório e biblioteca de Og, uma sala grande em formato de U no canto sul da casa. Eu reconheci a marcenaria com entalhes intrincados nas estantes vazias que cobriam a parede dos fundos depois de ter visto diversas fotos de Og tiradas ali, com ele sentado à mesa, trabalhando no computador. Mas agora a mesa e todos os outros móveis tinham sumido. A sala se encontrava vazia, exceto por dois equipamentos hápticos tradicionais, um do lado do outro, bem no centro. Eram dois Habashaw OIR-9400, o mesmo modelo de última geração de equipamento de imersão que Sorrento e os Seis preferiam usar na época do concurso de Halliday. Não havia ninguém usando o equipamento no momento.

— Aqui atrás! — ouvi uma voz familiar gritar.

Era Nolan Sorrento, e suas palavras ecoaram nas paredes revestidas de madeira e no teto abobadado da sala vazia, fazendo meu sangue gelar.

Girei a cabeça do meu telebot para escanear todo o cômodo até localizar de onde a voz surgira. Ela viera de logo depois da esquina do outro lado da sala, à nossa esquerda. Dava para ver uma quantidade pequena de luz lá também. Fiz meu telebot caminhar naquela direção até eu conseguir ver pela esquina.

Havia uma cama de hospital junto à parede, e Ogden Morrow estava deitado nela, inconsciente. Ele parecia magro e muitíssimo pálido. Estava com um acesso de soro preso ao braço direito, e um biomonitor embutido ao pé da cama exibia seus sinais vitais. Pelo pequeno alto-falante, dava para ouvir as batidas de seu coração, que pareciam constantes, embora um pouco lentas.

Og ainda estava vivo! Eu quis pular de alegria.

Essa era a boa notícia. A má notícia era que Nolan Sorrento estava de pé bem ao lado dele, com uma pistola apontada para sua cabeça e um grande sorriso no rosto.

— Ora, ora, ora — disse Sorrento. — Se não é meu velho amigo, Parzival! E aí, cara? Legal ver você de novo!

Ele se virou para falar com o telebot de Samantha, e seu sorriso ficou mais largo.

— E a srta. Cook! Está linda hoje, como sempre.

Do outro lado da cama, havia outro telebot militar roubado igual aos que a gente tinha visto na primeira sala. Mas esse estava sendo operado por alguém. As duas metralhadoras nos braços estavam erguidas. Mas não tinham Og como alvo. Elas miravam Sorrento, que não parecia nem um pouco preocupado com isso.

— Sinto muito, Wade — disse Anorak pelo telebot, ainda com as armas apontadas para Sorrento. — Mande Nolan baixar a arma e soltar o sr. Morrow, como você pediu. Mas, como pode ver, ele ainda se recusa a obedecer.

— Nós fizemos um acordo, Anorak! — berrou Sorrento. — E não era isso! Eu fiz a minha parte. Agora faça a sua. Me dê o que você prometeu!

Ele apertou o cano da arma na testa de Og e me encarou, sério.

— Eu quero minha vingança. Quero destruir o OASIS para sempre. — Sorrento voltou o olhar para Anorak. — Me dê acesso ao Grande Botão Vermelho. Agora. Ou vou explodir os miolos do sr. Morrow. Você decide.

— Eu sinto muito mesmo, Nolan — respondeu Anorak. — Mas não estou mais em condições de honrar nosso acordo. E agora que todos os fragmentos foram reunidos, você não tem mais utilidade alguma para

mim. Então, como representante autodeclarado do estado de Ohio, vou cumprir a sentença que lhe foi dada dois anos atrás.

Daí, de repente e sem aviso, Anorak disparou um único tiro da arma presa ao braço do telebot e acertou Sorrento bem no meio da testa.

O impacto fez o corpo todo dele balançar para trás. Provavelmente também fez os músculos do dedo no gatilho se contraírem, porque a arma em sua mão disparou meio segundo depois, e uma bala perdida acertou Ogden Morrow na barriga.

Ouvi Samantha gritar no microfone enquanto seu telebot disparava em direção a Og. Ela parou ao lado dele bem quando o corpo de Sorrento atingiu o chão com um baque.

Fiquei ali parado, em choque, vendo aquilo tudo acontecer.

Eu passara alguns anos fantasiando sobre a morte de Sorrento, quase sempre com minhas próprias mãos. Mas testemunhar aquilo de fato e ao vivo me embrulhou o estômago. Dentro do equipamento de controle do telebot, eu me encolhi por reflexo e comecei a ter ânsias de vômito repetidas vezes.

Quando percebi que meu telebot ainda estava reproduzindo meus movimentos, eu me forcei a me endireitar. Então ergui as armas e apontei para o telebot de Anorak. Na mesma hora, ele recolheu as próprias armas e ergueu os braços. E nós dois nos viramos para observar Samantha usar os sensores do seu telebot médico para examinar a ferida de Og. Ela usou as ferramentas cirúrgicas embutidas nos dedos para extrair a bala, então a largou em cima do corpo de Sorrento. Em seguida, esterilizou a ferida de Og e a selou com um adesivo líquido que escorria de um bico que se estendeu do dedo mindinho da outra mão do telebot. Então começou a fazer um curativo. Tudo isso menos de trinta segundos depois de Og ter sido ferido.

— Ele vai ficar bem? — perguntou Miles.

Art3mis balançou a cabeça e respondeu:

— Não. Ele precisa de ajuda. Temos que levá-lo até a ambulância.

Miles e Samantha usaram os telebots para tirar Og da cama com o máximo de delicadeza possível. Eu mantive as armas do meu bot fixas no de Anorak. Ele ainda estava com os braços erguidos para o alto.

— Eu sinto muitíssimo — disse Anorak, balançando a cabeça. — Eu não achei mesmo que Sorrento ainda fosse capaz de ferir Og *depois* que eu tivesse acertado seu tronco cerebral com uma bala! Uma lobotomia de alto calibre sempre derruba o vilão de maneira instantânea nos filmes...

Ouvi o som de uma sirene e baixei os olhos. Estava vindo de um relógio digital preso ao pulso de Sorrento. A telinha piscava em vermelho.

— O que é isso? — perguntei.

— Notícias bem ruins, sinto dizer — respondeu Anorak. — Todos aqueles bots de defesa e drones aéreos exigem uma autorização humana antes de serem usados em combate... Esse era um dos motivos pelos quais eu precisava do sr. Sorrento. Mas parece que ele não tinha total confiança em mim. Porque programou esses bots para atacar com força total caso ele viesse a falecer...

Meio segundo depois, todos ouvimos os telebots de combate na sala ao lado ligando e despertando. Aí, houve o som de vidro quebrado, seguido pelo ribombar de centenas de pés metálicos com solas de borracha batendo no chão de mármore. Eles já estavam entrando pela porta do escritório de Og. Que também parecia ser nossa única saída.

Estávamos encurralados.

— Eu realmente sin...

Antes que Anorak pudesse terminar a frase, eu atirei no seu telebot, mirando no maior ponto fraco da armadura: a tela presa ao centro do seu peito, naquele momento, desprotegida pelas placas que em geral a cobririam durante o combate. O resultado foi que minhas balas cortaram ao meio a fonte de energia do telebot, fazendo com que ele se desligasse.

Então virei meu telebot e ergui as armas, me preparando para lidar com o ataque iminente. Mas, em vez de se juntar a mim, Miles, com a maior calma, ergueu as armas do próprio telebot e as usou para abrir um buraco grande na parede atrás de nós, criando outra saída da casa. Eu e Samantha usamos nossos telebots para carregar o corpo ferido de Og para fora, enquanto o bot de Miles nos dava cobertura e lidava com o ataque.

Levamos Og até a frente da casa, onde a ambulância blindada de Samantha estava estacionada. Seu telebot levou Og pela rampa que levava à traseira da ambulância, onde a própria Samantha o esperava. Só consegui ter um vislumbre dela antes que a porta blindada da ambulância se fechasse automaticamente.

Aí voltei minha atenção para o enxame de telebots vindos da casa, de todas as portas e janelas, atirando na direção da ambulância antes mesmo de saírem do imóvel. Ainda bem que as balas deles ricocheteavam sem causar qualquer dano na carroceria blindada do veículo.

Miles ainda estava no banco do motorista. Eu o vi tirar seu visor. Então ele pegou o volante e começou a dar ré, afastando a ambulância da casa de Og o mais rápido possível enquanto o pequeno exército de telebots programados por Sorrento os perseguia. Miles fez uma curva de cento e oitenta graus ao chegar à Babbitt Road e disparou, indo na

direção da minha casa. Continuei tentando atrasar os telebots para ajudá-los, mas o meu foi cercado alguns segundos depois, quando os drones de Sorrento convergiram para ele. Soltei um grito de guerra poderoso, decidido a lutar até o fim, mas eles destruíram meu telebot segundos depois, e a tela da minha estação de controle de repente ficou preta, e as palavras TELEBOT OFF-LINE apareceram no centro.

Na minha HUD, vi que todos os vinte e tantos telebots que levamos conosco também tinham sido destruídos. Os drones inimigos aniquilaram todos em segundos.

Como não havia outros bots que eu pudesse controlar, mudei para a visão aérea de um dos drones da GSS sobre a área. Tive então uma visão horripilante do mar de telebots e drones aéreos inimigos que cercavam a ambulância blindada vindo de todas as direções. Um momento depois, vários dos bots enfim alcançaram o veículo e logo furaram os quatro pneus. Miles ligou as esteiras de tanque de emergência, e a ambulância voltou a avançar. Mas, alguns segundos depois, um dos drones aéreos de Anorak lançou um míssil neles, acertando a ambulância em cheio, fazendo-a tombar para o lado. Aí ela parou, fumegando, no centro da pista, enquanto mais telebots e drones convergiam ali.

Miles, Samantha e Og estavam presos lá dentro.

E eu ainda estava seguro em casa, no meu bunker subterrâneo de concreto, incapaz de fazer qualquer coisa que não assistir a meus amigos serem mortos. Eu me sentia completamente imprestável. Como se estivesse a um milhão de quilômetros de Samantha e Og.

Mas eu não estava a um milhão de quilômetros de distância, percebi de repente. Na verdade, eram só a quatro quilômetros e meio.

Todos os telebots de combate da GSS já tinham sido destruídos, e a meia dúzia de bots de defesa domiciliar que eu tinha em casa não durariam dez segundos contra os modelos militares que Sorrento programara. Mas percebi que eu ainda tinha acesso a um drone de combate que eu podia controlar para tentar salvar meus amigos: aquele em que eu estava preso no momento. Minha cabine táctica de imersão móvel, que tinha poder de fogo suficiente para derrubar um pequeno exército de telebots e drones.

É claro que, como eu estava dentro da CaTIM e incapaz de sair, ia ter que me colocar na linha de fogo também. Meu eu *real*. Assim como Samantha fez por Og.

Pensei nisso por cinco segundos. Então liguei a CaTIM e conectei-a à estação de controle de drone que eu já estava usando. Isso me permitiu ver pelas duas câmeras estereoscópicas na frente da carroceria blindada da CaTIM, o que me dava uma vista do interior do meu bunker subterrâneo de concreto.

Ativei o elevador, e a plataforma em que minha CaTIM estava começou a subir até a superfície. Mas não estava indo rápido o suficiente para o meu gosto, e, depois de alguns segundos, fiquei impaciente e ativei os jatos de propulsão. Isso fez a CaTIM saltar do poço do elevador, atravessando as portas de lançamento no topo, que se abriram bem a tempo. Acionei os jatos de propulsão de novo para diminuir o impacto da queda, que ainda assim foi considerável. Quando a CaTIM bateu no chão, eu a guiei à frente a toda velocidade e ela começou a correr, pulando pela Babbitt Road, dando grandes saltos com as pernas robóticas aracnídeas. Cada salto provocava uma enorme cratera no asfalto conforme eu acelerava a CaTIM até sua velocidade máxima.

Levei menos de um minuto para chegar à ambulância. Ela ainda estava tombada de lado no meio da estrada, e havia telebots atacando-a de todas as direções como insetos. Eles pareciam estar tentando destruir a carroceria blindada para conseguir entrar e alcançar os ocupantes do veículo. E, ao que tudo indicava, estavam a segundos de conseguir isso.

Assim que os alcancei, descarreguei nos telebots de Sorrento disparos perfurantes das metralhadoras montadas nos ombros da minha CaTIM, destruindo-os por completo. Quando dizimei todos os telebots na ambulância, disparei uma surtida de mísseis guiados por calor contra os drones aéreos e consegui destruir todos eles também.

Aí, usei os imensos braços de metal da CaTIM para pegar a ambulância, com Miles, Samantha e Og dentro, e carregá-la de volta até a minha casa.

Assim que chegamos lá, mais drones aéreos assassinos de Sorrento começaram a descer do céu e atirar em nós enquanto eu carregava a ambulância de volta para o meu bunker e fechava as imensas portas blindadas, nos mantendo em segurança lá dentro.

Tentei ligar para Miles, mas ele não respondeu, então liguei para Samantha, e seu rosto apareceu na minha interface um segundo depois. Ela estava com um corte grande e ensanguentado na testa, mas tirando isso parecia não ter se machucado.

— Você está bem? — perguntei.

Sam balançou a cabeça.

— Miles morreu, Wade. Atiraram nele enquanto ele tentava nos proteger.

— E Og?

Ela inclinou a câmera para que eu pudesse ver os dois. Og estava preso em uma maca automédica, uma das duas que havia na traseira da ambulância. O corpo de Miles estava na outra.

— Ele ainda está vivo — disse ela, aos prantos. — Mas ainda está com uma hemorragia interna, e entra e sai de um estado consciente.

Ela estava fazendo carinho no cabelo grisalho bagunçado de Og enquanto observava as mãos robóticas do automédico cuidando do ferimento à bala e dos cortes menores que ele sofrera durante a fuga. Por sorte, Samantha tinha conseguido prendê-lo em segurança na maca antes que a ambulância fosse atingida por aquele míssil do drone, então Og não tinha sofrido mais ferimentos quando o veículo foi derrubado. O corte na testa de Samantha indicava que ela mesma não tivera tanta sorte.

— Se Og acordar, você tem que convencê-lo a entrar de volta no OASIS — falei. — Diga para ele que já reunimos os sete fragmentos. E que estamos tentando encontrar a espada Matadora de Bundões. Mas precisamos que Og entre no OASIS, porque ele é o único que vai conseguir usá-la.

— Vou falar isso para ele. Se ele acordar. O que você vai fazer?

Senti uma pontada de dor gelada no cérebro, e o mundo pareceu girar loucamente por um momento. Agora a sobrecarga sináptica catastrófica batia à minha porta, me lembrando de que eu já tinha ultrapassado meus limites. Pisquei com força para me concentrar.

— Vou tentar enrolar o Anorak — falei. — Pelo tempo que puder.



Eu me soltei do equipamento de controle de telebot e saí, me reorientando no interior do escritório. Depois caminhei até a janela e abri as venezianas.

Anorak ainda estava ali, flutuando do lado de fora.

— Por favor, aceite minhas sinceras desculpas, Wade — pediu. — Eu não tinha a intenção de deixar Sorrento machucar Og. Mas, como você sabe, o comportamento humano muitas vezes é imprevisível.

Em vez de responder, eu simplesmente mostrei o dedo do meio para ele. Então fui até o Grande Botão Vermelho e coloquei a mão nele.

— Cuidado aí, Parzival — alertou Anorak. — Se apertar esse botão, você vai se tornar o maior assassino em massa da história. E vai estar cometendo suicídio ao mesmo tempo. — Ele apontou para mim. — Eu já te avisei... Se o OASIS cair, meu firmware adulterado do headset vai matar todos os usuários da INO conectados ao sistema. Inclusive você, Wade. Junto com seus amigos Aech e Shoto.

Respirei fundo.

, eu me perguntei. Isso seria como tentar jogar xadrez com um computador sem saber as regras.

Abri o inventário do meu avatar e tirei os sete fragmentos de verdade. Então os estendi diante de Anorak, em leque, como se fossem cartas de baralho, quatro em uma das mãos e três na outra, me certificando de mantê-las separadas de modo que não se tocassem.

— Chegamos a um impasse, Anorak — decretei. — Ninguém mais pode entrar nesta sala, nem você. E eu não vou sair. Então, se ficar aí parado e me deixar morrer da Síndrome de Sobrecarga Sináptica, os Sete Fragmentos vão ficar presos aqui para sempre. Bem fora do seu alcance. Eu não estarei aqui para reuni-los, e Leucosia nunca vai ser ressuscitada. O que significa que você nunca vai conseguir encontrar sua garota dos sonhos virtual.

Pela primeira vez, Anorak ficou sem saber o que dizer. Isso me deu esperança.

— Eu sei que você provavelmente preparou um “navio na garrafa” para si mesmo em algum lugar — cogitei. — Uma simulação independente fora do OASIS em que estão planejando viver felizes para sempre, né? Bom, pode esquecer a ideia de levar Leucosia junto. Você vai ter que ficar sozinho por toda a eternidade.

Mais uma vez Anorak não se pronunciou. Ele parecia absorto em pensamentos.

Depois de nossa conversa em Arda, a primeira coisa que Samantha tinha feito depois de deslogar foi tirar o link de upload para ARC@ADIA fisicamente do ar. Então, não importava o que acontecesse, Anorak ficaria preso aqui na Terra, jogando paciência em um computador com energia solar em algum lugar, até seu equipamento

ou fonte de energia falharem, ou até alguém encontrar seu esconderijo. Eu não falei nada disso para ele.

Em vez disso, eu o encarei com uma expressão triste e balancei a cabeça.

— Se a Alma da Sereia é mesmo uma cópia de Kira Underwood, ela não vai amar você — sentenciei. — Aposto que Halliday descobriu imediatamente que a cópia não o amava também, não mais que a Kira de verdade. Kira só teve um amor verdadeiro, e você o manteve refém sob a mira de uma arma. Você acha que ela vai ficar grata a você quando descobrir o que fez?

— Ela não vai descobrir — retrucou Anorak. — E já falei, eu não sou Halliday. Sou melhor que ele. Penso muito mais rápido que ele, para começo de conversa. E aprendo muito mais rápido também. Acho que vou conseguir conquistar Kira depois de uma ou duas décadas. E, se não conseguir, posso sempre tentar deletar todas as suas lembranças de Ogden Morrow. Da mesma forma que Halliday tentou deletar minhas lembranças de Kira.

Anorak abriu uma janela no ar para exibir um de texto enorme.

— Este é o e-mail que Halliday mandou para Og logo antes de morrer — disse Anorak. — Acho que você deveria lê-lo. Conhecer seu ídolo um pouco melhor...

Eu assenti e puxei a janela mais para perto dos meus olhos, então aumentei o tamanho da fonte para ser mais fácil de ler:

Querido Og,

Preparei este e-mail para ser enviado para você quando meu corpo físico morrer. É um dos macros conectados ao meu monitor cardíaco, junto com a divulgação do meu testamento. Então o horário desta mensagem também será meu horário oficial de morte. A Morte

finalmente me convidou para dançar, e eu me liberei deste invólucro mortal.

Agora que morri, preciso te contar algumas coisas, coisas que eu tive vergonha demais de revelar enquanto ainda estava vivo.

Em 2033, quando você e Kira visitaram o Accessibility Research Lab, na GSS, viram o primeiro protótipo totalmente funcional do headset INO. Vocês só não sabiam disso. Eu falei para Kira que estava usando um capacete que permitiria que usuários com deficiências físicas controlassem seus avatares só com o pensamento. Mas o headset já era capaz de fazer muito mais que isso...

Você se lembra? Os técnicos da GSS tentaram fazer uma demonstração para você, mas você recusou. Kira, porém, experimentou o headset por mais de meia hora. E isso foi mais do que o suficiente para que eu fizesse um backup completo do seu cérebro, memórias, personalidade... tudo. Coloquei tudo isso no antigo avatar de Kira, Leucosia, dentro de uma simulação independente, para que eu pudesse conversar com ela. Porque lá ela não teria mais ninguém com quem falar. Você sabe como eu sei que ela era uma cópia perfeita da Kira de verdade? Porque a cópia também não me amava. Ainda estava apaixonada por você.

Kira não está morta. Pelo contrário. Ela é imortal agora. Mas está em animação suspensa, e vai permanecer assim para sempre a não ser que você ou o herdeiro da minha fortuna a ressuscitem, localizando os Sete Fragmentos da Alma da Sereia e reunindo-os. Eu recriei a antiga aventura de D&D de Kira no OASIS, como uma homenagem a você e a Kira, e a quanto sua amizade significou para mim.

Quero pedir minhas sinceras desculpas por copiar sua esposa sem o conhecimento ou permissão dela. Isso foi errado. Eu entendo isso agora,

porque Leucosia me explicou. Também pedi desculpas a ela. Sei que foi a pior coisa que já fiz. Mas quero consertar tudo. Quero devolvê-la a você. E quero dar ao mundo uma forma de se certificar de que ninguém mais vai ter que perder alguém que ama de novo. Acho que isso vai tornar a vida bem menos dolorosa para muita gente. Pelo menos, é o que espero.

Você precisa conhecer Leucosia e decidir por si mesmo se o espírito de Kira ainda vive nela. Eu acredito que sim. Se você concordar, então pode dividir essa tecnologia com o mundo. Se não, então, depois que você falecer, meu herdeiro vai ter a oportunidade de decidir.

Obrigado por ser um amigo tão bom para mim esses anos todos. Queria ter sido um amigo melhor para você.

Sinto muito.

— JDH

Tirei um printscreen da carta, então ergui os olhos. Quando viu que eu tinha terminado de ler, Anorak esperou que eu falasse alguma coisa. Quando não fiz isso, ele fechou o e-mail.

— Viu? — falou. — Og sabia! Ele sabia o tempo todo. Ele poderia ter recuperado a esposa anos atrás. Mas não. Ele queria deixá-la apodrecer na cela para sempre. Ele não quer Kira.

— Talvez Og tivesse medo de que ela se tornasse mentalmente instável, como você.

Anorak não respondeu. Em vez disso, abriu duas janelas de feed de vídeo no ar à minha frente, exibindo um vídeo ao vivo tanto de Aech quanto de Shoto, os dois deitados imóveis nas suas cabines de imersão.

Um segundo depois, várias outras janelas de feed de vídeo apareceram ao redor delas, me dando uma visão ao vivo dos familiares dos meus amigos chorando (os poucos que não estavam presos no

OASIS). Vi a esposa e os pais de Shoto reunidos em torno de sua cabine de imersão, todos de cabeça baixa solenemente. Outra janela de feed de vídeo me mostrou o cofre de imersão de Aech em sua casa em Los Angeles. Sua noiva, Endira, estava debruçada sobre ela, chorando como se minha amiga estivesse em um caixão fechado.

— Eles estão vivos e bem — garantiu Anorak. — Todos eles. É por isso que os avatares deles não apareceram. Eu re programei o firmware da INO de forma que, quando um usuário atinge seu limite de uso, ele fica preso no OASIS, mas em um estado de sono sem sonhos. Onde vai estar protegido dos efeitos da Síndrome de Sobrecarga Sináptica. Isso me permitiu manter meus reféns sem machucar ninguém. — Ele ergueu as mãos em um gesto apaziguador. — Eu não sou o monstro que você pensa que sou, Wade. Só quero uma chance de amar. Como você.

Senti uma onda de pena involuntária. Suas palavras estavam começando a fazer sentido para mim, por pior que fossem, e isso era muito aterrorizante.

— Por favor, Wade, você ainda tem a chance de ser o herói e salvar todo mundo — disse Anorak. — Quando eu soltar Aech e Shoto e o restante, todos vão acordar e estar perfeitamente bem. Ninguém foi, nem vai ser, lobotomizado. Eu estava blefando. Tive que fazer isso.

— Então prove — desafiei. — Solte todo mundo agora. Solte todo mundo, menos eu! Aí eu darei o que você quer.

— “Leve-me, Kahn!” — citou Anorak. — “Salve minha tripulação!” — Ele deu uma risadinha e balançou a cabeça. — É uma oferta muito nobre, Wade. Mas não posso fazer isso.

— Cansei de negociar, Anorak — decretei. — Se você não soltar Aech, Shoto e todo mundo que está mantendo como refém, vou apertar

o Grande Botão Vermelho. Você não pode chantagear um cara que não tem nada a perder.

— Acho que estamos em um impasse. Eu não vou soltar nem eles nem você até conseguir os fragmentos. E você não vai me dar os fragmentos até eu soltá-los. O que vamos fazer?

— Por que não ficamos parados aqui e esperamos até que eu tenha só um minuto de sobra? — sugeri. — Aí eu aperto. Meu último ato enquanto estiver vivo vai ser apagar o OASIS para sempre. É bem poético, não acha? Ou talvez eu não tenha coragem e não aperte o botão antes de morrer. Seja como for, você acabará de mãos vazias. É isso que você quer?

Anorak estava prestes a responder quando vi um borrão de movimento atrás dele. Soltei um suspiro de alívio e coloquei os fragmentos de volta no meu inventário.

— Espera — falei. — Acabei de pensar em outra opção. Lembra quando falou que você era o verdadeiro herdeiro de Halliday, o único digno de herdar seu poder?

— Lembro.

— Por que não prova? — instiguei. — Em um duelo até a morte. Cara a cara. O vencedor leva tudo. Se você ganhar, fica com os fragmentos. Mas, se perder, todos os reféns ficam livres.

Anorak sorriu ao me observar. Provavelmente conseguia perceber que eu já estava sofrendo os efeitos da Síndrome de Sobrecarga Sináptica, resultado de estar logado por quase doze horas seguidas.

— Tudo bem, Parzival — concordou Anorak. — Eu aceito sua proposta. Um duelo até a morte. O vencedor leva tudo. — Ele abriu um grande sorriso e ergueu um controle remoto com apenas um grande botão verde. — Se você conseguir me matar, minha enfermware será

desativada e todos os meus reféns da INO serão libertados imediatamente.

— Bom saber — falei.

Anorak riu.

— Você não vai ganhar, bobão — sentenciou ele, se afastando da janela para abrir espaço para que eu saísse. — A Síndrome de Sobrecarga Sináptica já está começando a fritar seus neurônios.

Ele fez um gesto indicando que eu chegasse para a frente. Mas eu não saí da janela para lutar com ele. Em vez disso, cruzei os braços e continuei em segurança dentro do escritório.

— Eu nunca disse com você ia lutar até a morte — murmurei, com um meio sorriso.

Então apontei para algo atrás de Anorak.

Ele se virou e viu o Grande e Poderoso Og flutuando no ar atrás de si.

— Ô, seu nerd — disse Og. — Por que não briga com alguém do seu tamanho?





CONTINUA?

Tudo que Wade teve que fazer foi pedir aos engenheiros da GSS para reconectarem o link de upload do OASIS para ARC@DIA a bordo da *Vonnegut*. Então eles conseguiram copiar todas as IAs ressuscitadas dos servidores do OASIS para os servidores duplicados da ARC@DIA. Og, Kira e Ev3lyn desapareceram da simulação antiga e lotada e reapareceram na nova simulação (completamente vazia) da nave.

Wade não queria mais deixar a Terra. Agora que ele e Samantha estavam juntos de novo, nunca mais queriam ficar longe um do outro. Sobreviver à experiência com Anorak também lhes ensinou que nunca mais queriam arriscar perder um ao outro. Eles juraram ficar juntos para sempre. E descobriram uma forma de fazer exatamente isso.

Como não queriam mandar Og, Kira e Ev3lyn para o espaço sozinhos, Wade e Samantha decidiram mandar cópias de si mesmos também, para fazer companhia a eles.

Sim, você leu corretamente. Samantha finalmente concordou em colocar um headset INO pela primeira, última e única vez na vida. E só usou por tempo o suficiente para o sistema terminar de criar uma cópia de backup de sua consciência, para que pudesse ser transferida para ARC@DIA junto com a cópia de sua avó, Evelyn.

Com a ajuda de Samantha, Wade também convenceu Aech, Endira, Shoto e Kiki a mandarem cópias de si mesmos junto com os outros nessa grande aventura.

E como ainda havia muito espaço de armazenagem digital no computador da *Vonnegut*, Wade copiou toda a base de dados de consciências da INO para a ARC@DIA. Bilhões de almas humanas digitalizadas, onde eram guardadas em animação suspensa por

segurança. Cópias de Lohengrin e os outros membros do Low Five estavam entre elas.

Wade fez mais um scan de backup de sua própria consciência, também, logo antes de partirmos, para se certificar de que eu me lembraria de tudo que aconteceu com ele até o momento de nossa partida. E eu lembro. Até aquele último scan, nossas memórias eram idênticas. Mas, a partir daquele momento, nossas experiências e personalidades começaram a divergir, e tornamos pessoas diferentes.

Ele continuou sendo Wade Watts na Terra. E eu despertei dentro da ARC@DIA, a bordo da *Vonnegut*. E é onde estou desde então. É onde estou neste momento, enquanto relato esta história para você.

Para que agora você saiba como cheguei aqui.

Para que agora você saiba como todos nós chegamos aqui.



Wade me deu o comando administrativo da *Vonnegut* e seu computador de bordo logo antes do lançamento. Os únicos seres humanos orgânicos a bordo eram os milhares de embriões congelados criogenicamente, só por via das dúvidas.

Nós conseguimos manter e consertar a nave com telebots que controlamos de dentro da simulação da ARC@DIA. Não precisamos de comida ou suporte à vida. Conseguimos tudo de que precisamos dos painéis solares e das baterias da nave. E temos tudo de que precisaremos aqui, dentro da ARC@DIA. Bilhões de mentes humanas digitalizadas, lançadas ao espaço, junto com um registro completo de nossa cultura inteira.

É claro que a ARC@DIA não tem capacidade de processamento suficiente para simular tantas pessoas digitais ao mesmo tempo. Ela só consegue lidar com algumas dezenas, o que é mais que suficiente para mim e para o restante de nossa pequena tripulação. Ainda temos milhões de NPCs para nos fazer companhia. E nossa própria cópia da INO-net, contendo milhões de experiências humanas gravadas em casa. E teremos uns aos outros...

Esses bilhões de almas digitalizadas vão permanecer adormecidas por toda a nossa viagem, presas em uma animação suspensa como imensos arquivos UBS guardados no computador da nave e em seus servidores de backup redundantes. Dessa forma, se e quando encontrarmos um novo lar para a humanidade, teremos como colonizar o novo mundo tanto digital quanto fisicamente.

Eu e Wade discutimos se seria ou não ético ressuscitar essas IAs sem pedir permissão de seus donos na Terra primeiro. Mas pareceu altamente improvável que isso fosse possível, se e quando chegasse a hora de tomar essa decisão. No fim, Wade deixou a escolha para mim, já que era eu quem sabia de verdade qual era a sensação de ser reencarnado.

E como é? Bom, há algumas desvantagens de se tornar uma pessoa completamente digital. Não podemos deslogar da ARC@DIA — nunca. Mas, pelo lado bom, paramos de envelhecer. E não precisamos mais comer, dormir ou sair da cama para fazer xixi. Fomos libertados dos incômodos que vêm de estar preso a um corpo físico, incluindo a morte.

Além de ser imortal, também tenho memória fotográfica, e por isso consigo me lembrar de todos os detalhes de cada momento pelo qual já passei. É como ter acesso a gravações da INO de toda a minha vida.

Consigo lembrar e reviver qualquer parte dela sempre que eu quiser. É como viajar no tempo.

Eu e Art3mis somos seres imortais e eternamente jovens agora, vivendo juntos em harmonia, em um paraíso construído por nós mesmos, a bordo de uma nave espacial a caminho da estrela mais próxima.

A vida é boa. Mas é bem diferente da nossa vida na Terra.

Depois que Wade terminou de fazer o upload de todos nós, a *Vonnegut* deixou a órbita do planeta silenciosamente. Agora estamos a caminho de Proxima Centauri, o sistema solar mais próximo que se acredita ter planetas semelhantes à Terra. Vamos levar décadas para chegar, mas não nos importamos. Agora temos esse tipo de tempo disponível. Não só vamos viver para sempre, vamos poder ver parte do universo também. E como nossa tripulação não é mais orgânica, não precisamos trazer comida ou ar, ou nos preocupar com radiação ou micrometeoros. Contanto que o computador e os backups da nave sobrevivam, nós estaremos bem.

Somos pessoas diferentes agora. Eu, Art3mis, Aech, Shoto, Og e Kira, e todos nós a bordo da *Vonnegut*. E nosso relacionamento uns com os outros também evoluiu, agora que somos seres de puro intelecto, livres de nossas formas físicas e navegando sem rumo na vastidão do espaço profundo, talvez por toda a eternidade. Mesmo que nossas perspectivas tenham mudado, ainda valorizamos nossos relacionamentos mais que tudo. Porque, aqui, é só o que temos.

Isso, é claro, inclui nossas relações com nossas versões na Terra. Ainda mantemos contato. Já faz mais de um ano desde que partimos, mas ainda trocamos mensagens de vídeo e e-mails o tempo todo. É

meio estranho, como ser amigo por correspondência de si mesmo em um universo alternativo.

Aech e Endira se casaram na Terra, como planejado, e suas versões aqui, a bordo da *Vonnegut*, trocaram votos também, no mesmo dia e na mesma hora.

Shoto e Kiki tiveram seu menininho, Daito. Ele é feliz e saudável, e nós todos temos a honra de sermos seus padrinhos. Shoto e Kiki mandam fotos novas do filho toda semana.

Wade e Samantha também se casaram alguns meses atrás, enfim. A primeira dança do casal foi um número elaborado de Bollywood. Aech e, Endira eram as madrinhas, e participaram da dança também. O vídeo que eles nos mandaram, dos quatro dançando juntos em perfeita sincronia, é meu favorito. Eu assisto todos os dias.

Semana passada, Wade me mandou um e-mail breve dizendo que Samantha está esperando uma menininha, e eles planejam chamá-la de Kira. Os dois parecem muito felizes, principalmente Wade. A ideia de virar pai parece tê-lo tornado mais esperançoso e otimista. Ele vai ser um ótimo pai, e estou animado para a experiência de ter um filho através dele. É o mais perto que vou chegar de ser pai.

No fim, Samantha e Wade mudaram de ideia sobre a INO. Ele passou a ver os perigos da INO muito mais nitidamente. E, pela primeira vez na vida, Samantha estava disposta a aceitar seus benefícios.

— Eu estava errada — ela me disse, depois de falar com Wade. — Essa tecnologia torna a vida das pessoas infinitamente melhor. Para pessoas como Lohengrin e minha avó. E *salva* vidas também... salva tudo que elas eram... para sempre. Tenho minha avó de novo. E ela me tem de novo também. É um milagre, e sou grata por isso todos os dias. — Então, por ser a pessoa mais maneira e gentil do mundo, Samantha

completou: — E sua teimosia fez com que isso acontecesse, Parzival. Então obrigada. Eu agradeço ao Wade o tempo todo também, mas você merece pelo menos metade do crédito.



As coisas não são perfeitas. As pessoas na Terra ainda enfrentam muitos problemas sérios. Mas pelo menos ainda têm o OASIS como uma válvula de escape coletiva.

Apesar do Incidente Anorak, bilhões de pessoas ainda usam headsets INO todos os dias. Só algumas dezenas de pessoas morreram por conta das ações de Anorak, quase todas quando ele derrubou o avião de Samantha. Algumas outras foram mortas por outras pessoas — assassinos que atacaram usuários INO indefesos enquanto estavam sendo feitos de refém pela enfermware de Anorak. Mas não houve uma morte sequer por Síndrome de Sobrecarga Sináptica. Os headsets INO não chegaram a machucar ninguém. Então a humanidade coletivamente decidiu que a Interface Neural OASIS era completamente segura... ou pelo menos que o risco valia a pena. As pessoas da Terra ainda precisam de uma fuga, e não as culpo. Nem Wade. Mas ele ainda diz que nunca mais vai colocar um headset INO. E eu acredito nele.

Mesmo com todos os problemas que nossas versões na Terra precisam enfrentar, é reconfortante saber que há pessoas inteligentes e engenhosas por lá, fazendo tudo que podem para tornar a vida dos seres humanos melhor — enquanto cópias digitais de muitas dessas mesmas pessoas estão aqui no espaço, procurando um novo lar para a humanidade.

Guardada na imensa simulação de ARC@DIA, com backups nos SSDs redundantes na barriga da nave, existe uma biblioteca digital dos maiores sucessos da humanidade. Cópias de todos os nossos livros, músicas, filmes, jogos e obras de arte — trouxemos tudo conosco. Um backup de nossa civilização inteira que vai sobreviver enquanto nós sobrevivermos. Toda a história e a cultura humana — um registro de tudo o que os humanos eram e são — estão guardadas aqui, a bordo desta nave, como uma arca cósmica carregando uma cápsula do tempo digital de quem éramos, e de quem ainda somos. E algum dia, talvez, nós encontremos alguma outra civilização como a nossa com quem poderemos dividir isso tudo. Então finalmente teremos a chance de comparar nossas anotações.

Até lá, não temos nada além de tempo e espaço infinitos se estendendo à nossa frente para sempre.

Nossa existência é cheia de alegria e felicidade. Estou vivo. E estou com Samantha. E nossos amigos estão vivos também. E todos estamos juntos, embarcando na maior aventura da história da nossa espécie. E o melhor: nós vamos viver para sempre. Eu nunca vou perdê-los, e eles nunca vão me perder.

Eu cresci jogando videogames. E agora vivo dentro de um. É por isso que me sinto qualificado para afirmar que Kira Underwood estava certa quando disse que a vida é como um videogame extremamente difícil e injusto. Mas às vezes o jogo pode ter um final surpresa...

E, às vezes, quando você acha que finalmente chegou ao fim do jogo, de repente se vê parado no início de uma fase nova. Uma fase que nunca viu antes.

E a única coisa que você pode fazer é continuar jogando. Porque o jogo que é a sua vida ainda não terminou. E não há como saber o quão

longe você vai conseguir chegar, o que vai descobrir ou quem vai encontrar quando chegar lá.

AGRADECIMENTOS

Escrever a continuação de um livro que teve uma vida tão notável quando *Jogador Número Um* é um privilégio incrível, mas também uma tarefa assustadora. Durante os anos que passei escrevendo esta história, muitas vezes me vi assombrado pelas palavras do grande Billy Joel: *Não peça ajuda, você está sozinho. PRESSÃO.*

Ainda bem que eu não estava sozinho e recebi ajuda. Muita ajuda. Nunca conseguiria ter escrito este livro sem o suprimento constante de amor, apoio, conselhos e inspiração dado pela minha brilhante e linda esposa, Cristin O'Keefe Aptowicz. Ela é minha âncora, minha melhor amiga, a melhor mãe e madrastra do mundo, a pessoa mais engraçada do casal e a verdadeira Rainha de Itsalot.

Também sou grato a todos os jovens da minha família e da minha vida que constantemente recarregaram as energias do meu espírito e da minha imaginação com os seus próprios enquanto eu escrevia esta história: Reenie, Libby, Addison, Scarlett, Lily, Cian, Declan, Lucas, Camillo, Ramiro, Harrison e Cavanaugh.

Como sempre, tenho uma imensa dívida de gratidão à minha equipe incansável e obstinada, meu gerente e parceiro de produção, Dan Farah (também conhecido como "o Jedi de Jersey"), da Farah Films & Management, e minha agente literária, Yfat Reiss Gendell e sua equipe na YRG Partners. Sou muito sortudo por ter vocês dois como amigos e primeiros parceiros de desenvolvimento.

Também sou eternamente grato ao meu brilhante editor, Julian Pavia, por sua paciência, honestidade, orientação e amizade. Também quero agradecer ao pai dele, o falecido George Pavia, por ser o pai do meu amigo Julian e por consequentemente fazer o mundo um lugar mais legal e mais gentil.

Meus agradecimentos sinceros também a todos na Ballantine e na Penguin Random House, incluindo (mas não se limitando!) Chris Brand, Sarah Breivogel, Gina Centrello, Debbie Glasserman, Kim Hovey, Mark Maguire, Rachelle Mandik, Madeline McIntosh, Kathleen Quinlan, Quinne Rogers, Robert Siek, Caroline Weishuhn e Kara Welsh.

Outro imenso obrigado vai para meu amigo Wil Wheaton, por mais uma vez emprestar seu incrível talento na atuação ao audiolivro deste romance. Wil não só lê o texto, ele o interpreta, e sua performance icônica é a razão pela qual o audiolivro de *Jogador Número Um* estreou no primeiro lugar do *The New York Times*... e lá permaneceu por cinco meses. Obrigado por se unir a mim mais uma vez, Wil!

Também gostaria de aproveitar esta oportunidade para expressar minha gratidão a todo o elenco, equipe e time de produtores da adaptação cinematográfica de *Jogador Número Um*, por fazer tantos dos meus sonhos se tornarem realidade. Entrar no set a cada dia era como fazer um passeio pela minha imaginação. Todo autor deveria ter a mesma sorte que eu.

Também sou especialmente grato a Steven Spielberg, por me dar seu feedback sobre esta história e pelo seu apoio enquanto eu a escrevia. Também quero agradecer a ele por sua gentileza e generosidade, que de alguma forma conseguem ser tão infinitas quanto seu entusiasmo e sua criatividade.

Pela amizade, aconselhamento, apoio e encorajamento, também quero agradecer a Sima Bakshi, Chris Beaver, Sean Bishop, Laurent Bouzereau, George Caleodis, Darren Esler, Matt Galsor, Bobby Hall, Mike Henry, Hugh Howey, Sarah Kay, Jeff e Tonie Knight, Kjell Lindgren, George R. R. Martin, Tim McCanlies, Matt McDonald, Mike Mika, Zak Penn, Robert Rodriguez, Patrick Rothfuss, John Scalzi, Andy Shockney, Jay Smith, Jed Strahm, Craig Tessler, Howard Scott Warshaw, Andy Weir e Chris Young.

Também devo um agradecimento há muito atrasado a um dos meus autores favoritos, Jonathan Trooper, por me deixar, em *Jogador Número Um*, citar a frase: "Quem tem teto de vidro é melhor calar a porra da boca." Reconhecimento, enfim! Se você gosta de quem escreve bem, faça um favor a si mesmo e dê uma olhada no trabalho dele.

Mais uma vez, também quero agradecer aos escritores, diretores, atores, músicos, programadores, designers de jogos e nerds a cujos trabalhos fiz homenagens neste livro. Essas pessoas todas me divertiram e me ensinaram inúmeras lições e espero que esta história inspire outros a buscar suas criações.

Por fim, quero agradecer a você, querido leitor, por me acompanhar em mais uma aventura.

MTFBWYA,

Ernest Cline

Austin, Texas

9 de setembro de 2020

SOBRE O AUTOR



Foto de Dan Winters

ERNEST CLINE é escritor, roteirista, pai e geek em tempo integral. Autor de *Armada* e dos best-sellers *Jogador Número Um* — adaptado para o cinema por Steven Spielberg, com roteiro de Cline — e *Jogador Número Dois*, seus livros foram publicados em mais de cinquenta países, destacando-se nas listas de mais vendidos em todo o mundo. Ele mora em Austin, no Texas, com a família, um DeLorean máquina do tempo e uma grande coleção de videogames clássicos.





LEIA TAMBÉM



Matéria escura
Blake Crouch



Bem-vindo à vida real
Christina McKay Heidicker



Stranger Things: Raízes do mal
Gwenda Bond



Stranger Things: Cidade nas trevas
Adam Christopher



Descender: Estrelas de lata
Jeff Lemire e Dustin Nguyen